SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

Nº 44 - R$ 4,00





STREET COLLECTION ESQUENTA A ARENA DOS 32 BITS

P.STATION DE ARRASAR:
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
COLONY WARS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

MEGA RENASCE:
THE LOST WORLD
SHINING IN THE DARKNESS

PANCADARIA NO NINTENDO 64:
MACE THE DARK AGE
CLAYFIGHTER 63 1/3

ISSN 0104-611X





DETONAMOS A VERSÃO AMERICANA DE

FINAL FANTASY VII

PREPARE UM NATAL CHEIO DE AÇÃO, LUTA E AVENTURA, COM NEO GEO CD.

DESTAQUES

R$ ~~89,90~~ CADA



KING OF FIGHTERS '97



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



SAMURAI SHODOWN 4

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

1+9x R$ 48,91

ou 3x R$ 129,00



JÁ VEM COM 2 CONTROLES E 6 JOGOS GRÁTIS.*

PARA COMPRAS ACIMA DE R$ 450,00 VOCÊ GANHA UMA EXCLUSIVA CAMISETA NEO GEO.

TOP 10

R$ ~~84,90~~ CADA

NOVO PREÇO 79,90



1. KING OF FIGHTERS '96



2. METAL SLUG



3. REAL BOUT FATAL FURY



4. ART OF FIGHTING 3



5. KING OF FIGHTERS '95 [R$: 59,90]
6. SIDE KICK 3
7. AERO FIGHTERS 2
8. PLEASURE GOAL
9. WORLD HEROES PERFECT
10. SAMURAI SHODOWN 3 [R$: 59,90]

CLÁSSICOS - R$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1	FATAL FURY 1	GHOST PILOTO	NAM 1975	SUPER SIDEKICKS 1
ART OF FIGHTING 2	FATAL FURY 2	KARNOV'S REVENGE	NINJA COMBAT	SUPER SIDEKICKS 2
BASEBALL STARS 2	FATAL FURY 3	KING OF FIGHTERS '94	SAMURAI SHODOWN 1	THE SUPER SPY
BLUE'S JOURNEY	FATAL FURY SPECIAL	KING OF MONSTERS 2	SAMURAI SHODOWN 2	TOP HUNTER
CROSSED SWORDS	FOOTBALL FRENZY	MUTATION NATION	SENGOKU 1	WORLD HEROES 1

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito. * Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

SUPER

GAMEPOWER

www.sgp.com.br

Nº 44 - R$ 4,00



GAMEPRO DIRETO DOS USA

DETONADOS:
F. FANTAZY VII (P.STATION)
NIGHTS 2 (SATURN)

32 BITS:
STREET EX

CRASH BANDICOOT 2
A DIVERSÃO VOLTOU!

BY # 97

SUPERPROMOÇÃO:
CONCORRA A MINI-MOTOS e CARRO 0K.

VENCEDOR

O paulista Evandro de Moraes estava sumido e voltou em grande estilo. Com muita criatividade, faturou a viagem para a GameWorks e levou o primeiro lugar do concurso promovido pela SuperGamePower com apoio da Bubbaloo

SUMÁRIO



JOGOS DESTA EDIÇÃO

Ilustração de Capa: *MURILO MARTINS*

SUPER GAMEPOWER



FANTASIA PLENA
Final Fantasy VII, para P.Station, totalmente detonado na pág. 52



ESTRELA SOLITÁRIA
The Jungle Book, o jogo do Mowgli, é o único lançamento para SNes (pág 34)



VISUAL CYBERPUNK
Virus, um adventure que vai transformá-lo em detetive (Saturn, pág 22)



MÃO DO DIRETOR
Resident Evil Director's Cut, para P.Station, na página 30

SUPER GP & CARTAS

Foram muitas cartas, telefonemas, faxes e e-mails. E, como prometido, estamos atendendo a toda a galera fissurada em Final Fantasy VII com um superdetonado de 10 páginas, aproveitando o embalo do lançamento da versão americana. Depois da matéria sobre Wild Arms no mês passado, o detonado desta edição comprova que os jogos só gostam de chegar até o final pra valer na *SGP*. Mas, é verdade, tem muita gente tentando direitinho por aí. Só não vale cantar vitória antes da hora. Afinal, disseram por aí que o nosso Roko tinha ido pintar sua arte em outras plagas. Mas ele continua aqui, mais Roko do que nunca, como você pode comprovar na capa da edição *SGP Dicas Especial PC*, também nas bancas. Bem, concorrência à parte, a edição traz um monte de novidades. Mortal Kombat Annihilation, o novo filme de MK, já tem data marcada, vai ser lançado em novembro, como você pode conferir no Circuito Aberto. Nas páginas de jogos, boas novidades como Virus (Saturn), o três em um Street Fighter Collection (Saturn e P.Station), Mace, the Dark Age (Nintendo 64), Fantastic Four e Resident Evil Director's Cut (P.Station). Melhor ainda, depois de muito tempo, o Mega aparece com três jogos: Shining in the Darkness, The Lost World e os clássicos de Sega Top Five. Bem, dá licença que vou pra minha aula de espada.





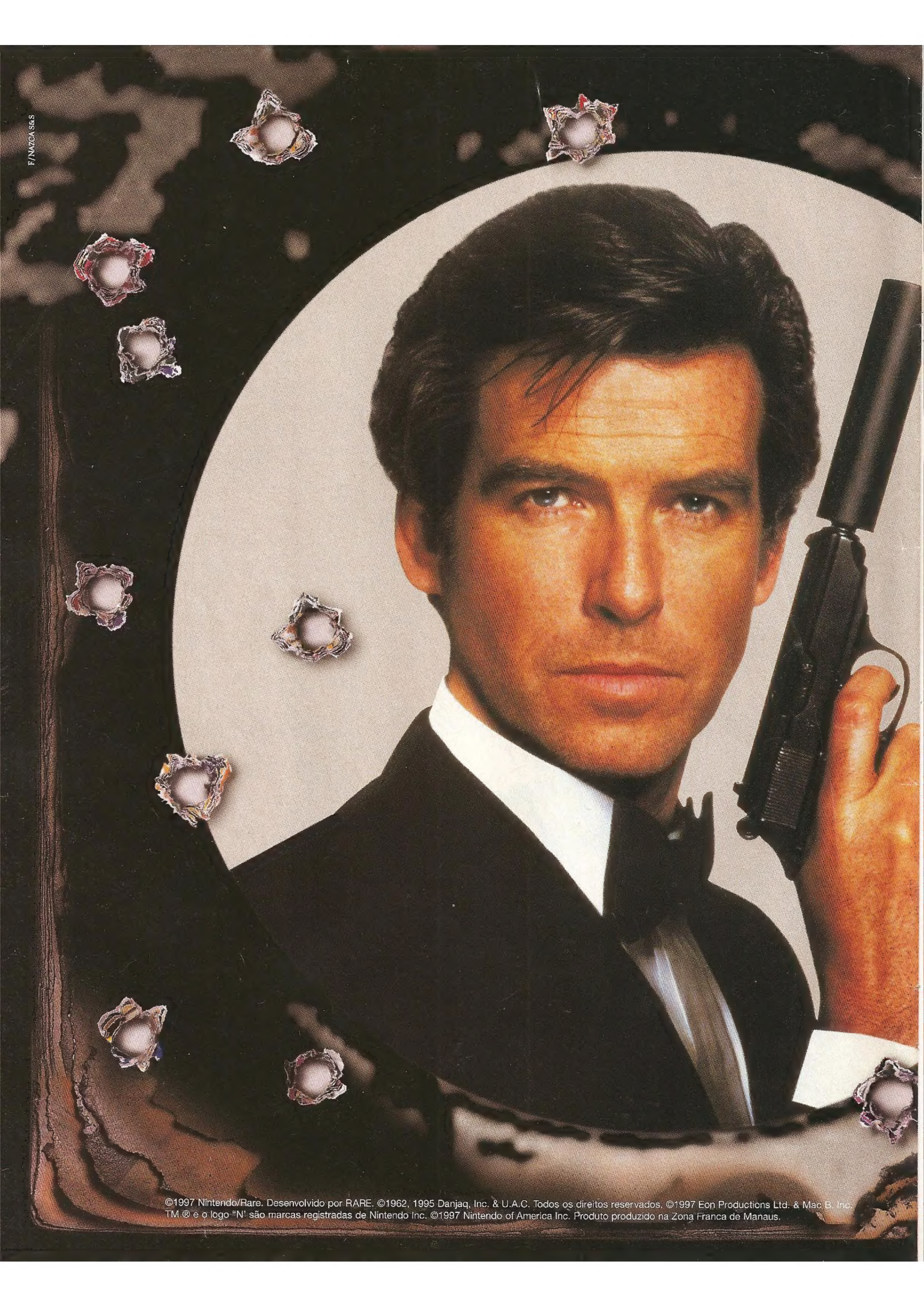
BILL GAMES

Espada contra pistola. Man, estamos assistindo a uma guerra sensacional no mundo dos games. De um lado a tradição oriental de Final Fantasy VII, o RPG do P.Station. De outro, a ação de GoldenEye 007, o título que está batendo todos os recordes de venda do Nintendo 64. Os dois games disputam o troféu de mais vendido do momento, numa corrida que lembra aqueles páreos disputados nos jóquei clubes mundo afora. Dois jogos difíceis, cada um no seu estilo. Pois bem, este gringo comedor de misto quente quer saber a sua impressão: qual o melhor jogo do momento, Final Fantasy VII ou GoldenEye 007? Será que a moçada do RPG vai ganhar a disputa de novo?

AKIRA AGORA

Ler japonês não é a coisa mais fácil do mundo. Para o Baby, então, é um esforço que exige muito de sua garganta. Afinal, a toda hora ele tem de chamar pelo Kamikaze. Pois bem, numa dessas eles deixaram escapar um pequeno erro de tradução na edição passada. Na página 30, na matéria sobre Street Fighter EX Plus Alpha (P.Station), no exemplo de como usar a tabela de combos, a tradução correta é: voadora com soco forte, soco médio agachado, chute rápido agachado, shoot kick 3 vezes e chute forte em pé. Na dica dos personagens secretos de King 97 (pág. 45), a maneira mais fácil de acionar Orochi é ↑←↓→↑↓ B + C.



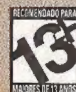

F/NAZCA S&S
©1997 Nintendo/Rare. Desenvolvido por RARE. ©1962, 1995 Danjaq, Inc. & U.A.C. Todos os direitos reservados. ©1997 Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc.
TM ® e o logo "N" são marcas registradas de Nintendo Inc. ©1997 Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.



ENTRE NA PELE DE JAMES BOND. E, POR FAVOR, NÃO VOLTE COM ELA TODA FURADA.

Você é Bond. James Bond. Nesta arriscada missão internacional o seu objetivo é impedir que terroristas russos destruam o mundo. E, de quebra, salvar inocentes, copiar segredos em computador, pular de bungee jump e até mesmo dirigir um tanque de guerra em plena cidade. Para sobreviver em GoldenEye para Nintendo 64 você conta com 360 graus de movimento, 18 armas e permissão para matar.







Nintendo®

gradiente



OS VENCEDORES DO CONCURSO CONHEÇA GAMEWORKS

O GANHADOR DA VIAGEM A SEATTLE ESTÁ NA PÁGINA 3



Numa disputa muito acirrada, o Alexandre de Araújo Galvão, de São Paulo, SP, acabou ficando um nariz atrás do vencedor. Mas houve até gente querendo virar a mesa para dar o prêmio ao fã de Wolverine e companhia. Mas ele ainda faturou um Nintendo 64



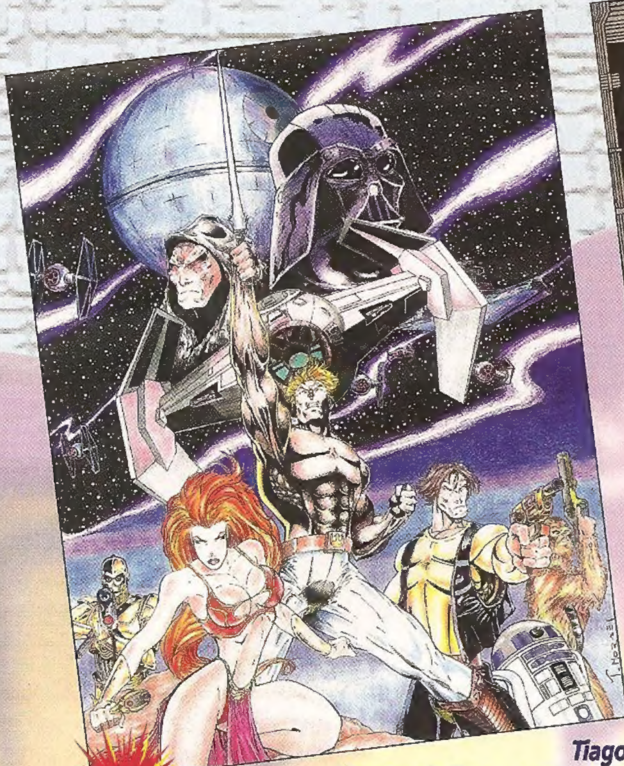
Explorando as curvas e a expressão da segunda musa mais popular do videogame - a primeira é a Marjorie - o Cláudio Nascimento dos Santos, de Santos, SP, ganhou a simpatia da galera e levou o outro Nintendo 64, ficando em 3º lugar



Muito talento...e pra muita coisa! O Hector Luis dos Santos Leite (irmão, reencarnação, sósia ou imitação do Hélcio Rogério dos Santos Leite, vencedor do Arte na Capa do ano passado) mostrou que sabe. Mas, desta vez, o prêmio para Feira de Santana foi o 4º lugar



Inspirado na capa da SGP número 8, que apresentava Mortal Kombat II, o mineiro Sérgio Modesto de Almeida, de Governador Valadares, botou o Raiden pra detonar em MK4 e ficou com o 5º lugar



6º

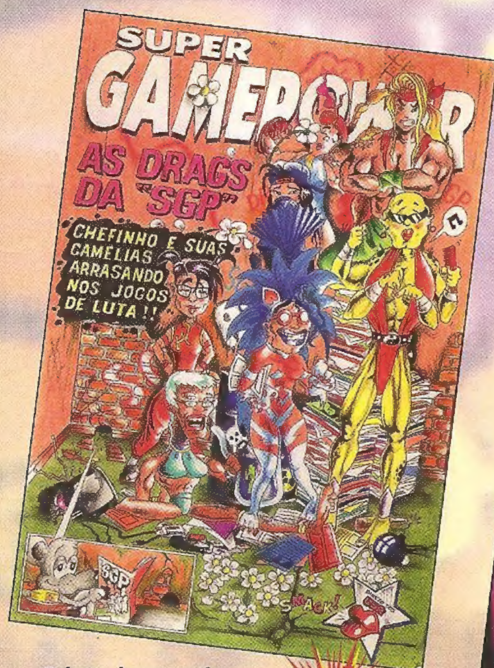
Tiago Moraes de Souza, carioca do Arraial do Cabo, esmerilhou ao desenhar a galera de Star Wars. Isso lhe rendeu o sexto lugar



7º

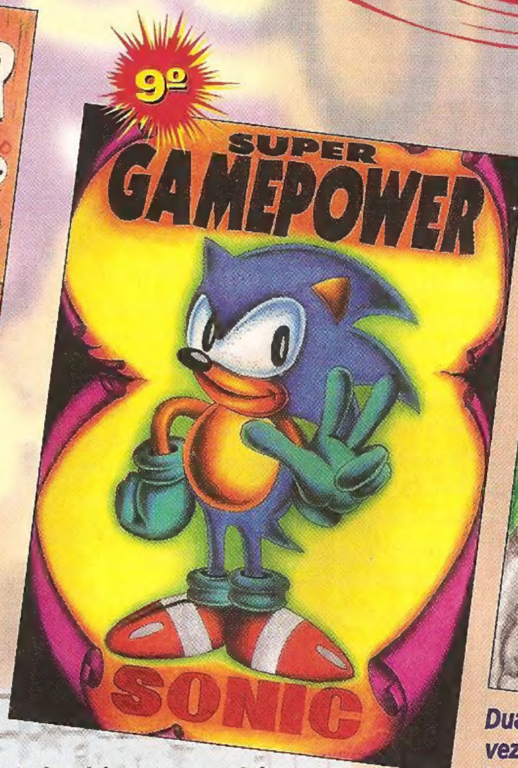
Os heróis e vilões, comandados por Batman e Bane, deixaram o Ênio Mateus de Carvalho Lopes, de Paulo Afonso, BA, tão fascinado que, após ver o filme do Homem Morcego, ele foi aprontar esse superdesenho aí ao lado. Que lhe valeu o prêmio de 7º colocado no concurso

No próximo mês, a seção Arte no Envelope volta a ser publicada em seu formato normal. As cartas devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



8º

O bem-humorado Mikael Alan de Souza, da capital de Tocantins, Palmas, botou brinco, peruca, batom e outras cositas mas em toda a turma de SGP. A Marjorie fez questão de premiá-lo. Ele acabou faturando o oitavo lugar



9º

O simpático porco-espinho da Sega foi a fonte de inspiração para o Rodrigo Alves de Siqueira, de São José dos Campos, SP. O cara ficou com o nono lugar



10º

Duas vezes Sonic. O João Gabriel Vanz, de Curitiba, PR, também elegeu o mascote da Sega para mostrar seus dotes. Foi o décimo e último dos relacionados entre quase dois mil desenhos





MARJORIE BROS

Uma fila de leitores babando para conferir o corpinho da Marjô se formou na porta da redação. Todos ficaram furiosos, mas a loura nem percebeu a confusão, pois, disse ela, estava estudando a cadeia alimentar em The Lost World.

RECOMENDADOS

THE LOST WORL, FANTASTIC FOUR, TOP GEAR RALLY, MOGLI



BABY BETINHO

Além de detonar Street Fighter Collection e Mace the Dark Age, Baby teve de mostrar para alguns leitores mais afoitos sua força. Os caras ficaram um pouco roxos e doloridos, mas a fila ficou organizada. Não pensem que eu paguei algum extra pelo serviço.

RECOMENDADOS

STREET F. COLLECTION, MACE THE DARK AGE, KING 97, MARVEL VS. STREET FIGHTER



MARCELO KAMIKAZE

Kamikaze passou o mês em sua casa jogando Final Fantasy VII. O cara não apareceu por aqui, mas foi bem representado por seu pai, dono de uma fantástica pastelaria, que aproveitou a fila aqui em frente para ganhar o pão de cada dia.

RECOMENDADOS

FINAL FANTASY VII, SHINING IN THE DARKNESS, VIRUS, COLONY WARS



LORD MATHIAS

Lord comeu pastel até eles acabarem, ficou com peso na consciência e tratou de organizar uma pelada com o pessoal da fila. Detalhe: a pelada ia rolar dentro da redação. É claro que eu não deixei e o Lord teve de se contentar com Dynamite Soccer.

RECOMENDADOS

J-LEAGUE DYNAMITE SOCCER, POWER LEAGUE 64, COOL BOARDERS 2, GRADIUS GAIDEN



Marjorie, percebi que o espaço das meninas na revista é bem menor que o dos meninos, então resolvi pedir para as meninas que mandem mais desenhos e escrevam mais para você. Vamos, façam uma forcinha!

Luciana Ferragut
São Paulo, SP

MB: ***Isso aí, Lú! É só fazer uma forcinha, bem pequenininha, porque eles estão só um tiquinho à frente. Por bem ou por mal, um dia a gente os pega.***

Questionei-me profundamente: por que não aparecer? Qual será o mistério? Será que ela não é loura? Será que ela é feia? Será que o pessoal da ***SGP*** existe realmente? Acaba de me ocorrer a pior das hipóteses: será que a Marjorie é homem?

José Karol de Ávila
Uruguaiana, RS

MB: ***Escuta aqui, ô Karolzinha! Não sou homem não, mas posso virar muito macha, viu? Não mexe com a Marjorizinha aqui, porque eu estou louca de vontade de viajar para o Rio Grande do Sul e, se eu aparecer por aí, você vai ver só! E tem mais: vou levar o Baby!***

Leitor Importado



Sou um uruguaio fanático pela ***SGP***. Já li outras revistas da Argentina e do meu país e acho que a ***SGP*** é a melhor da América Latina. Um abraço para todos os leitores e para toda moçada que faz a revista. Quero que vocês saibam que fazem muitas crianças e adolescentes felizes.

Jhonnatan Franco
Pando, Uruguai

SUPER GP RESPONDE

Oi, pessoal. Estou escrevendo esta carta porque há um mês me descabelo para pegar a última estrelinha do Mario 64. Será que vocês conseguem me ajudar?

Ramon Pamplona
Rio de Janeiro, RJ

MK: ***Ramon, não pudemos descobrir qual estrela você deixou de pegar. Você já tentou terminar a fase do escorregador em menos de 12 segundos?***

Preciso de uma ajuda em Resident Evil. Logo depois de pegar a Eagle Medal e a Wolf Medal, a revista diz que eu tenho de ir para o elevador. Qual elevador?

Alexandre Silva
Campinas, SP

LM: ***Alexandre, para encontrar o elevador, você tem de matar a aranha. Depois de matá-la, siga em frente pela porta que estava atrás dela. Nessa sala existem outras duas portas. Vá para a da direita e siga até o final do corredor à esquerda. Lá está o elevador.***

Oi, galera. Obrigado pelos combos de Tekken 3, detonei meus colegas. Como faço para tirar fotos de tela da TV? Já tentei, mas sempre sai tudo branco!

Carlos Diogo
Guarulhos, SP

LM: ***para tirar fotos da tela, use uma câmera em que possa controlar velocidade e abertura, não automática. não use flash. A foto deve ser feita com a máquina fixada num tripé, velocidade menor que 1/4 de segundo, abertura 4 e sala escura. Ah, e a imagem deve estar pausada, claro.***

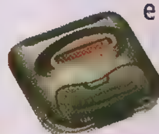
ANIMAL!!

Em 1h46, o mineiro Marco Antônio Pires pegou todas as moedas DK, todos os Bananas Birds e ainda terminou o game com 105%. Marco diz que não é difícil: é só não errar nenhuma vez para não perder tempo. Moleza né? O cara garante que jogou com um cartucho original, sem qualquer problema de tempo ou memória.



Marco Pires mostrou que entende de macaco

CLASSIFICADOS



Vendo **um 3DO** com **dois controles**, **transcoder** e **um CD**. R$ 200,00. Vendo também **um Mega Drive** chaveado com **dois controles** e **sete fitas**. R$ 150,00. Tratar com Arthur ou William, (011) 875-2966, São Paulo, SP.

Vendo **um Neo Geo CD** com **dois controles** e **sete fitas**. R$ 450,00. Ou troco por **um Saturn** ou **Nintendo 64** com **dois controles** e **uma fita**. Tratar com Ricardo, (011) 685-1405, São Paulo, SP.



Vendo **um Mega Drive** com **dois controles** de seis botões, **quatro fitas** e **Sega CD** com **dois CDs**. R$ 500,00. Ou troco por **um SNes** com **dois controles** e **três fitas**. Tratar com Felipe, (011) 5563-0380, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive III** com **quatro fitas**. Ou troco por **um SNes** com **dois controles**. Tratar com subtenente Mota, (055) 212-2424, ramal 165, Santa Maria, RS.

Vendo **um Saturn** com **dois CDs**. R$ 490,00. Tratar com Alessandro, (037) 331-3476, Oliveira, MG.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **17 fitas**. R$ 380,00. Tratar com Tiago ou Meire, (015) 227-6477, Sorocaba, SP.

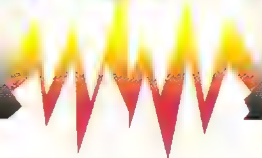


Vendo **um Mega** chaveado com **um controle** e **sete fitas**. Vendo **um Master** com **dois controles** normais, **dois** sem fio, **pistola**, **óculos 3D** e **oito fitas**. Tratar com Eduardo, (019) 251-6661, Campinas, SP.

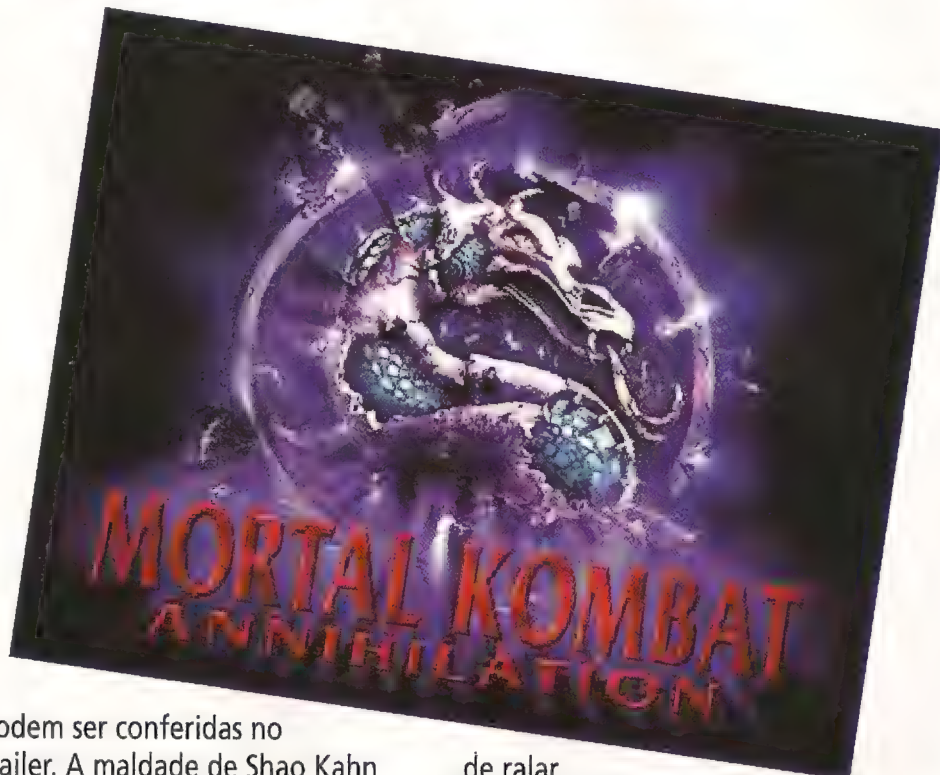


Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!!
O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em *SGP*.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970



NOVO FILME DE MORTAL KOMBAT SAI DIA 21

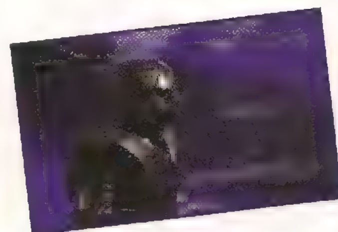


No final deste ano só vai dar Mortal Kombat. Além dos dois jogos, Mortal Kombat 4 para arcade e Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero para P.Station e Nintendo 64, a galera fanática pelo pessoal do Outworld vai curtir a sequência do filme Mortal Kombat. A New Line Cinema, produtora de Mortal Kombat Annihilation, confirmou que o filme será lançado no dia 21 de novembro nos Estados Unidos. Aqui no Brasil, a estréia ainda não tem data marcada (não tinha até outubro, pelo menos). A New line deixou em seu site na Internet o novo e definitivo trailer, no qual aparecem pela primeira vez Sheeva e Motaro. Pela amostra, Annihilation não vai decepcionar nem os fãs de Mortal, nem os fãs de filmes de ação. Alguns dos efeitos especiais e das sequências de lutas prometidas, incluindo a luta entre Sub-Zero e Scorpion, já podem ser conferidas no trailer. A maldade de Shao Kahn também. Dessa vez ele pretende tomar conta do mundo sem muito esforço, com apenas um golpe. E, para deixar seu plano ainda mais sombrio, a equipe envolvida nas filmagens teve de ralar muito. As cenas foram rodadas em cinco países diferentes, entre eles Israel, Jordânia e Inglaterra. Algumas das locações escolhidas são as mesmas do filme Willow: a Terra da Fantasia. Para chegar a certas locações a equipe tinha de deixar os carros na estrada e seguir de bicicleta ou a pé. Se houve economia na gasolina, não houve nos recursos usados na produção. Espere só para conferir.













Kitana e companhia estão presentes na continuaçnao de Mortal Kombat. Espere por muita ação

Nova licenciada
A 3DO Company é a mais nova licenciada da Nintendo para produzir e distribuir jogos para o N64. Um dos games anunciados é uma versão 64 bits de Battlesport. O primeiro lançamento da empresa deve acontecer no ano que vem.

Turok portátil
De olho nos últimos números de vendas do Game Boy e no aumento de sua produção, a Acclaim anunciou que logo logo o portátil terá sua versão de Turok: Dinosaur Hunter. O jogo, 2D, deve ser lançado nos Estados Unidos entre novembro e dezembro deste ano.

Agito no mercado
A GT Interactive, responsável pelas versões de Hexen e Doom para videogame, comprou a MicroProse, softhouse especializada em jogos para PC. Boa notícia para quem joga videogame: a GT garante trazer para os consoles todos os sucessos da MicroProse, entre eles a série Mechwarrior e o novo Star Trek: First Contact.

Feras online
A SegaSoft lançou no mês passado seu novo serviço online, o Heat. Com mais dinheiro para marketing e melhor estrutura de rede, o Heat promete ameaçar seus concorrentes com a melhor performance da Internet. Entre os jogos disponíveis no serviço estão Quake, Duke Nukem 3D, Command & Conquer Red Alert e Diablo.

FINAL FANTASY VII ENFRENTA A FORÇA DA NINTENDO

Final Fantasy VII superou todas as expectativas da Sony, vendendo mais de 300 mil cópias em seu primeiro fim de semana nas lojas. O número, contudo, não foi suficiente para bater a renda de GoldenEye 007, que já ronda US$ 300 mil, contra US$ 138 mil de FF VII. Detalhe: o preço do cartucho da Nintendo é bem mais caro. Ainda assim, Sony e Square podem comemorar: Final Fantasy é o primeiro game a brigar pelo primeiro lugar em vendas com um jogo para Nintendo 64. A briga deve esquentar com os lançamentos dos próximos meses e os jogos recém-lançados como Top Gear Rally e Mace the Dark Age.



A CONFUSÃO DOS JAPONESES

Na semana em que a versão americana de Resident Evil Director's Cut foi lançada, choveram reclamações na Capcom. Os jogadores que haviam comprado o game diziam que a versão americana não tinha todas cenas horrendas da japonesa. Logo surgiram rumores de que o Entertainment Software Ratings Board (ESRB) – órgão que cuida da censura de jogos nos EUA – havia feito cortes por causa do excesso de sangue. De acordo com a Capcom americana nada disso rolou. O jogo de fato não tem todas as animações. Mas a censura não teve nada com isso. A confusão aconteceu na hora da tradução do game, feita pela Capcom japonesa. Quando foi aprovar o jogo, a Sony percebeu que a Capcom do Japão não havia retirado as inscrições de direitos autorais que apareciam em partes da abertura e em outras sequências. A Sony devolveu o jogo para o Japão para que as inscrições fossem tiradas. A Capcom do Japão, em vez de apagar as inscrições, cortou as cenas em que elas apareciam. Quando a Capcom dos EUA soube, era tarde demais. A Capcom afirmou que lamentou os cortes e deixou as sequências retiradas do jogo em seu site.



PRÉ ESTRÉIA

O final de ano promete bastante: Shining Force III sai para o Saturn, F-Zero para o Nintendo 64, MDK para o P.Station. No começo do ano, a coisa deve continuar quente com Lunar Eternal Blue (Saturn), Moonlight Swordsman (Neo Geo) e Diablo (P.S.)

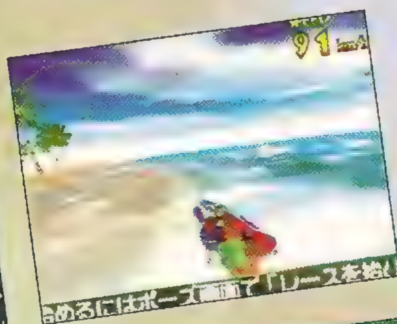
F-ZERO 64
NINTENDO
corrida
NINTENDO 64



Parece que foi ontem, mas já se passaram sete anos desde que o clássico **F-Zero** foi lançado no SNes. Sendo um dos primeiros lançamentos do console, esse jogo logo se consagrou como um dos melhores títulos para os 16 bits. Agora, quase uma década mais tarde, é a vez de **F-Zero 64** mostrar do que é capaz. Apesar de ainda em desenvolvimento, ele já promete a mesma emoção que os fãs estão aguardando. Quase nada da essência do jogo mudou, apenas tudo ficou mais animal, como as pistas com seus loopings, túneis e obstáculos. Os oito veículos são bem legais, sendo quatro da primeira versão. Tudo isso e mais diversos ângulos de visão e vários modos com tempo e divisão de tela para até quatro jogadores. **F-Zero 64** é mais do que bem-vindo à redação da ***SGP*** e ao mundo dos games!













Previsto para o final de 97

DIABLO
ACCOLADE
corrida
P.STATION







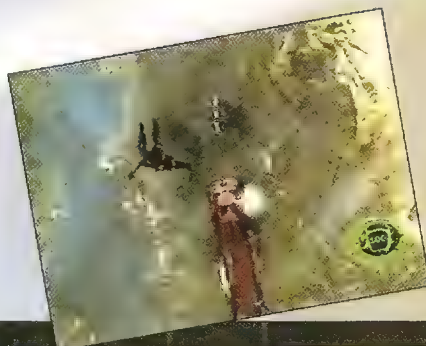
Prepare-se para um RPG realmente diferente. Para começar ele é todo em tempo real. Pegar, organizar, usar itens e magias devem ser realizados enquanto você corre e luta contra seus inimigos. O sistema de itens é muito interessante: cada um deles tem um tamanho e ocupa um espaço no seu inventório. E espadas e armaduras sofrem desgaste. Você pode escolher entre três aventureiros: um guerreiro, um arqueiro e um mago. Em caso de level up, pode-se distribuir os pontos em atributos a escolher.

Sem data prevista de lançamento

MDK
INTERPLAY
ação
P.STATION

MDK (Murder Death Kill) é uma mistura de **Doom** e **Tomb Raider**. Tem uma ação intensa e uma jogabilidade que exige um pouco mais de inteligência que os outros jogos do gênero. O maior trunfo de **MDK** é o sniper mode. Com ele você vai se sentir um atirador de elite, podendo acertar inimigos de muito longe e com precisão. Tudo bem, isso já existe em **GoldenEye 007**, do Nintendo 64, mas o pioneiro foi o **MDK**, lançado para PC no meio do ano. De quebra, o jogo é um show de humor.

Previsto para novembro







PAC-MAN GHOST ZONE
NAMCO
ação
P.STATION



Pac-Man está de volta! Agora o pequeno herói ganhou um mundo 3D e vai poder movimentar-se em qualquer direção pelos quebra-cabeças, labirintos e armadilhas das 50 fases de **Pac-Man Ghost Zone**. A história é a seguinte: um moleque, desses viciados em arcade, de tanto jogar, acabou sendo sugado para dentro da máquina do Pac-Man. Agora ele precisa salvar esse mundo dos fantasmas e outras criaturas malvadas até chegar no desafio final, o temível Ghost Lord.

Disponível no 1º semestre de 98

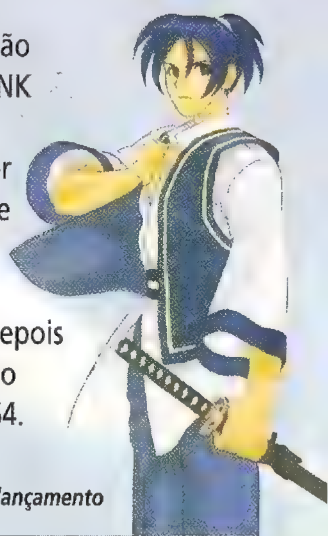



MOONLIGHT SWORDSMAN

SNK
luta
NEO GEO




A SNK se prepara para lançar mais uma série de sucesso. Trata-se de **Moonlight Swordsman**, um jogo de luta 2D usando armas brancas, lembrando o estilo de **Samurai Shodown**. São doze personagens lutando na época mais caótica da história do Japão: o final da era Edo. Samurais, monges, viajantes e demônios vão botar tudo pra quebrar. Por enquanto, só os personagens e a apresentação estão prontos, mas a SNK promete usar o máximo do poder do Neo Geo, que vai continuar por um bom tempo, mesmo depois do lançamento do Hyper Neo Geo 64.



Sem data prevista de lançamento

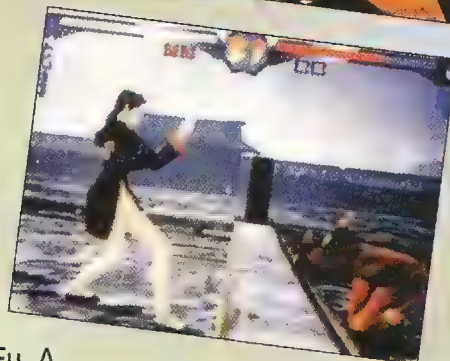
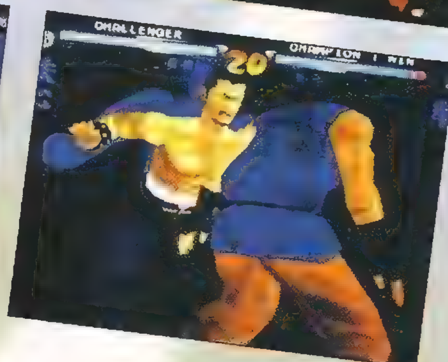


FIGHTING WUSHU

KONAMI
luta
ARCADE

A poderosíssima placa Cobra ganha um jogo de luta. Depois da estréia em **Racing Jam**, a Konami detona nesse jogo de luta bem realista. Wushu é uma palavra chinesa que significa artes marciais, o que não falta no game. São oito lutadores que representam o Caratê, Tae Kwon Do, Jiu Jitsu e vários estilos de Kung Fu. A movimentação dos personagens é livre e o sistema simples, consagrado por **Virtua Fighter**: um direcional e botões de soco, chute e defesa. Além dos tradicionais movimentos de ataque e defesa, em **Fighting Wushu** você pode desviar os golpes inimigos e facilitar seu contra-ataque. Mesmo tomando um golpe forte, pode recuperar o equilíbrio e preparar o ataque seguinte. Grande golpe da Konami!





Já disponível

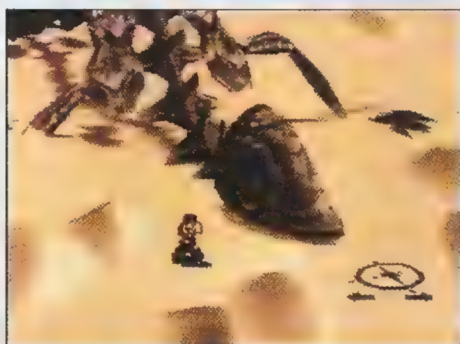
XENOGEARS
SQUARE
RPG
P.STATION



Mais um jogo da Square, que está com a corda toda. **Xenogears** é um RPG em contexto futurista, mas a empresa optou por usar personagens no estilo animê (desenho animado japonês). O clima do jogo lembra o de **Gun Hazard**, da própria Square, em que você pode lutar com ou sem seus robôs, conhecidos como Gears. As batalhas lembram o esquema de **Samurai Spirits RPG**, em que você precisa digitar comandos como num jogo de luta. O mapa mundi lembra **Final Fantasy VII** com ângulo de visão livre. Os cenários mais ao fundo são mais embaçados, emprestando realismo à ambientação. O principal personagem do jogo é Fei, que está com amnésia há três anos. Seu passado esconde muitos mistérios.



Previsto para o final de 97

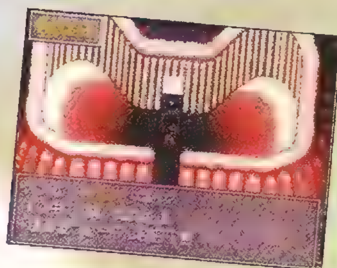




LINDA³ AGAIN
SONY
RPG
P.STATION

Chegou um RPG diferente para o P.Station. **Linda³ Again** tem diálogos adultos, cenas de extrema violência e muitas esquisitices. Essas características atraíram a curiosidade dos jogadores quando a primeira versão saiu para TurboGrafx. Os desenhos lembram Katsuhiro Otomo, criador do mangá Akira.

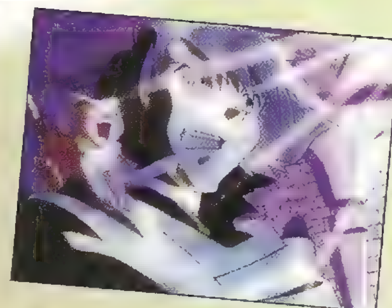
Já disponível

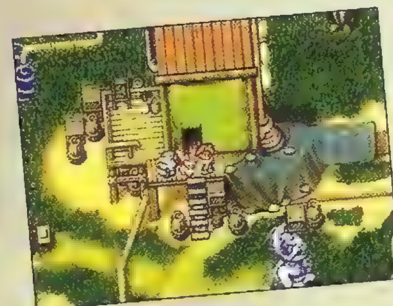


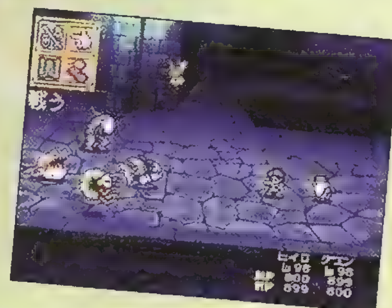


LUNAR - ETERNAL BLUE
KADOKAWA
RPG
SATURN



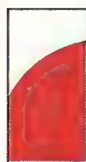






Outro grande sucesso do Mega CD adaptado ao Saturn. As cenas de animação, que já eram fantásticas, ficaram excepcionais no 32 bits da Sega. A Kadokawa usou o que há de melhor na hora de fazer as cenas visuais. O jogo é praticamente o mesmo, apenas houve acréscimos ou uma revisão dos pontos negativos. Da hora!

Sem data prevista de lançamento



SHINING FORCE III

SEGA/SONIC/CAMELOT

RPG/estratégia

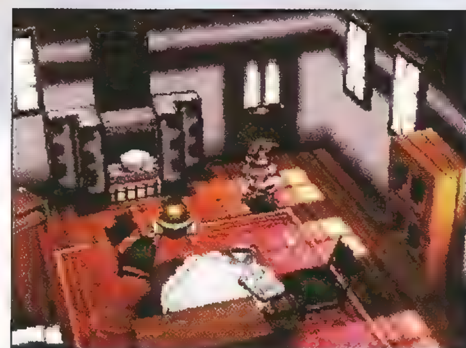
SATURN



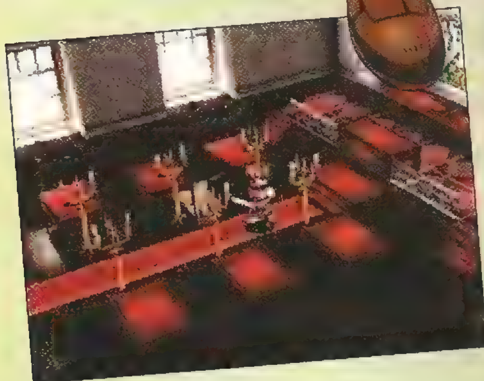


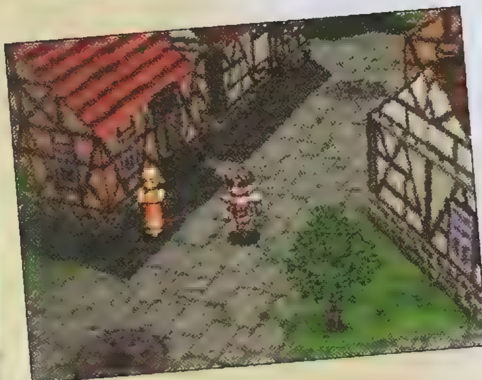


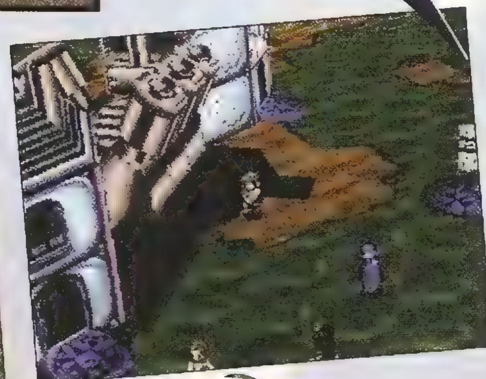




A aclamada série Shining Force finalmente vai sair para Saturn na sua forma consagrada: uma mistura de RPG com estratégia. O primeiro título foi **Shining in the Darkness**, depois vieram **Shining Force I** e **II**, para Mega e Game Gear. A estréia no Saturn foi **Shining Wisdom** e **Shining and the Holy Ark**. O projeto **Shining Force III** é tão ambicioso que será composto por três partes. A experiência adquirida nesta primeira parte vai ser aproveitada na segunda. O jogo usará novas tecnologias, como o CD acessar









as trilhas de dados prevendo seu próximo passo. Assim, o carregamento será mais rápido. A textura também será animada. O efeito vai ser usado em magias e para representar com realismo o fogo e a água. As empresas envolvidas prometem perfeição técnica e artística. Vamos ver!

Previsto para dezembro





CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON

SQUARE
RPG
P.STATION

A Square junta forças com a Chun Soft e traz esse supertítulo que tem como personagem principal o Chocobo, mascote de **Final Fantasy**. Os mapas mudam cada vez que se inicia um novo jogo e você sempre começa no nível 1, mesmo tendo adquirido experiência anteriormente. Finalmente um jogo do Chocobo!

Previsto para o fim do ano





TOMBA

WHOOPIE CAMP
ação
P.STATION

A Whoopie Camp foi fundada pelo cara que fez o **Super Ghouls 'n Ghost**, da Capcom. O jogo lembra o estilo de **Super Adventure Island e Joe & Mac**, de SNes. Tomba é um menino selvagem e usa ataques como a mordida e o arremesso, além de poder subir em paredes. É bom esconder o jogo do Mike Tyson!

Previsto para o 1º semestre de 98

CHRONOA

NAMCO
ação
P.STATION

A Namco está diversificando seus títulos. A empresa resolveu investir em um mascote tipo Sonic, Mario e Crash Bandicoot. **Chronoa** lembra **Pandemonium!**, em que uma rapa de inimigos o aguardam num cenário muito bem construído. A apresentação tem a qualidade Namco de computação gráfica. Um show!

Previsto para o final de 97



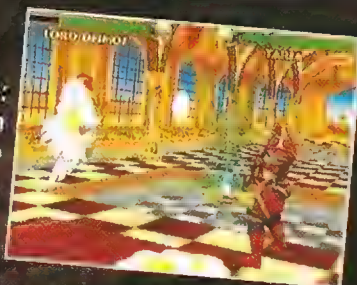




Da GamePro

Mace é um dos melhores jogos de luta para o N64. Isso porque traz golpes sangrentos e combos arrasadores, além de gráficos poligonais bem animais. A história é cheia de morte. Um demônio chamado Asmodeus está controlando a Mace of Tanis com a promessa de garantir vida eterna. O problema é que, na verdade, seu controle só trouxe pobreza e destruição para Mace. Agora ele está querendo expandir seu domínio da Europa para a Ásia e com isso as batalhas vão começar. Alguns vão apenas tentar impedi-lo, mas outros vão além e querem tomar o poder de Asmodeus. São 16 lutadores bem diferentes, cada um com sua arma mortal. *Mace* só tem três modos: practice, one-player e two-player. Nada de time trials e team battles. Mas as animações já compensam, você pode pegar e atacar itens dos cenários, derrubar inimigos em poços de lava e muito mais. *fim*

MACE The Dark Age



DICA: lutando com Pojo the Chicken, arremesse ovos nos oponentes apertando ↑ e soco forte + chute



DICA: os combos podem ser iniciados com todos os lutadores apertando ↑ e soco fraco. Acertando o oponente quando ele estiver caindo, você começa imediatamente um combo



DICA: desvie dos ataques apertando ←←



DICA: a rasteira é simples, mas efetiva. Para derrubar o oponente, aperte ← + chute

MACE THE DARK AGE

2 Jogadores
96 Mega

NINTENDO 64
MIDWAY
luta



GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	3



DICA: para arremessar os oponentes, aperte → + soco forte



DICA: derrube o oponente no poço cheio de lanças da fase do Executioner e suba na plataforma acima. Quando ele tentar pular de volta, chute e derrube-o de novo no poço para acabar de vez com a luta



DICA: os melhores lutadores são os que combinam velocidade e força, como Al'Rashid, Takeshi e Xiao Long

ClayFighter 63⅓



Da GamePro

Os bonecos de massinha ficaram aquém do esperado no N64. Muito aguardado, **ClayFighter 63 1/3** não emplacou totalmente nem na diversão nem na comédia. A ação é muito lenta e os combos são meio fraquinhos. Se você é do tipo que gosta de conferir de todo jeito, vai encontrar a mesma galera do SNes: Bad Mr. Frosty, Taffy e ainda Kung Pow, além de Earthworm Jim. Nem mesmo ele foi capaz de salvar o jogo de seus defeitos. Se você for muito fissurado pelos bonecos de massinha, é melhor procurar os antigos Clayfighters ou pode sair decepcionado. *fim*

DICA: para escolher seu personagem aleatoriamente, aperte simultaneamente os botões L e R na tela fighter-select







DICA: para dar o Buzz Saw de Blob, carregue ← por dois segundos e aperte → e qualquer botão de soco

CLAYFIGHTER 63 ⅓

2 Jogadores — NINTENDO 64 — INTERPLAY — luta

FUN FACTOR: 3

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3

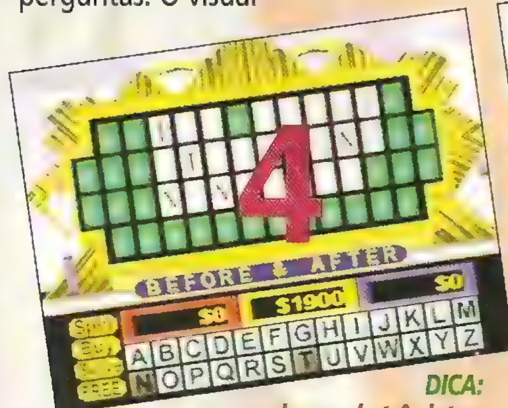
Wheel of Fortune



Da GamePro

Esse jogo é pra galera que é fã do Silvio Santos e que não o perde seu programa nenhum domingo. **Wheel of Fortune** é um programa de TV no estilo de Roletrando que ficou bem legal no videogame. Você simplesmente tem de girar a roleta e responder as perguntas. O visual é bem de programa americano, com apresentadores que se acham engraçados. Nesse caso, o comando é de Vanna White. Infelizmente, o jogo tem algumas coisas chatas, como o computador que nunca se engana ou o grito da galera no estúdio, que irrita um pouco. Além disso, apesar de 4000 frases, às vezes, elas se repetem. O legal é acoplar o Rumble Pak, pois ele aumenta o suspense na hora de girar a roleta. *fim*





DICA: as palavras de três letras são geralmente "the" ou "and"



DICA: girando o direcional analógico, a roleta roda mais rápido do que apertando o botão Z

WHEEL OF FORTUNE

3 Jogadores — 4.000 puzzles — NINTENDO 64 — GAMETEK — game show

FUN FACTOR: 3

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

VIRUS



Por Marcelo Kamikaze

No século XXII a rede de informações é realidade. Todos os seres humanos podem digitalizar suas consciências e viajar pela rede digital. É claro que nesse novo cenário, aparecem novos tipos de crimes. E é aí que entra Serge, antigo membro do esquadrão Blue Metal que se tornou investigador digital. Seu alvo é um vírus assassino que corrompe as mentes mergulhadas na rede e as transforma em monstros psicóticos. A história é mais que intrigante, mas não é o único elemento que faz de *Virus* um dos melhores jogos da Hudson, softhouse responsável por *Bomberman*. Os gráficos são alucinantes: combinam computação gráfica e animação tradicional. As batalhas são diferentes (os mestres são feitos por computação gráfica) e os controles são simplesmente excelentes.

fim

VIRUS

Aqui está um passo a passo para o game Virus. Lembre-se de falar, olhar e tocar até que a mensagem se repita

BASE MARCIANA

Quarto de Serge

Olhe o seu uniforme e o mapa de Marte. Pegue o photodisk e reproduza-o no projetor (todos os três discos) e depois siga para a porta. Atenda o videofone e fale com SCOW. Volte para a mesa e pegue o cartão de identificação. Atenda o interfone e fale com Erica. Use o botão de verificação e torne a falar com ela de novo. Abra a porta e converse. Veja as notícias, comente-as com Erica e saia do seu quarto



Cabines de imersão ao ciberespaço

Veja e toque nas cabines. Entre e use seu cartão de identificação

QG DA STAND

Zona de interface

Fale com Melody e olhe para suas (próprias) roupas. Aperte o botão de item e esclareça suas dúvidas com Melody

Grid de informações

Fale com Erica e depois escolha sua secretária (Kelly ou Mary). Fale com ela e veja o monitor. Olhe tudo até terminar seu registro pessoal. Fale com sua secretária

Grid de pesquisa

Fale com Ashe. Assista ao monitor e torne a conversar com Ashe

Zona de interface

Entre na batalha virtual e derrote os 4 grupos de inimigos



DICA: cada manobra gasta pontos. Use a faca nos inimigos normais e capriche na pontaria

Grid de pesquisa

Olhe para o monitor e fale com Ashe, obtendo a shield pack

Grid de informações

Fale com Erica e com sua secretária. Olhe para o monitor e fale com ela novamente. Receba instruções de SCOW e responda a Erica. Fale com sua secretária. Volte para a zona de interface e vá pra o History Net

HISTORY NET

Zona de interface

Olhe para a guia. Use o analisador e ligue para o QG da STAND (o número é 0110). Vá para a pirâmide, para a ilha de Pascoa, para o Olimpo e verifique tudo com o analisador. Depois vá para a sala que tem uma escada no meio da tela, dentro do Olimpo. Olhe para ela e lute com Blue Metal



DICA: na History Net use o analisador (foto) em tudo que aparecer. Há algumas armas também



DICA: chefe, acerte no ponto marcado na fase 1. Na 2, acerte no centro da barriga. Na última parte acerte bem no meio da cabeça. Use a pistola e não erre, além de agir com rapidez

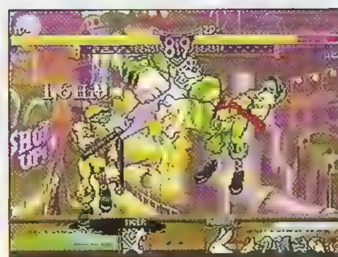
VIRUS

1 Jogador	SATURN
3 GPS	HURSON/SEGA
Bateria	adventure

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

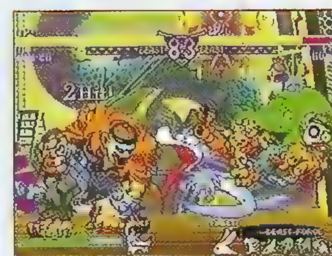




DICA: com Tian-Ren faça, durante o salto, ↑↖←↙↓ + Y. Esse especial pode acertar o oponente também durante o salto



DICA: o especial de Egith é um ótimo ataque surpresa, faça ←→↘↓↙← + B



DICA: para trocar de magia, aperte ↓↓ se estiver no chão ou ↓ se estiver no meio de um salto



Por Baby Betinho

Em **Rabbit**, jogo da Electronic Arts, um poderoso chefe do submundo ofereceu uma fortuna para quem conseguisse reunir o poder de oito animais. Cada um desses animais pertence a um guerreiro e, para conseguir seu poder, você tem de vencê-lo. Mas não vai ser fácil. Primeiro porque o tal chefe do submundo vai dar uma de espertalhão, tentando obter os poderes dos animais antes de todo mundo. Eu sei que não faz muito sentido o cara oferecer e ganhar o prêmio, mas é verdade. Depois, porque os controles, os gráficos e o som de **Rabbit** vão tentar tudo para fazê-lo desistir. Se ainda assim você estiver a fim de encarar, escolha um dos oito jogadores e treine um pouco para se acostumar com os controles. *fim*

RABBIT

2 Jogadores
Bateria

SATURN
ELECTRONIC ARTS
luta



GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



DICA: fazendo ←→↘↓↙← + Y, Rex iniciará uma sequência de 16 hits

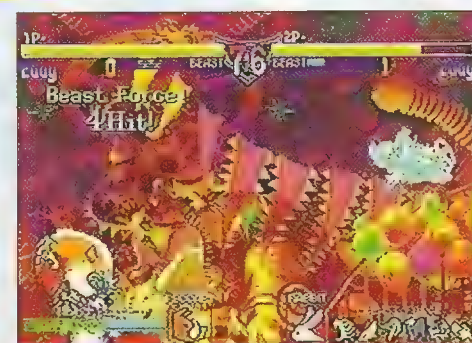




DICA: Liu-Ling vai tirar muita energia com o seu especial. Aperte ←→↘↓↙← + Y



DICA: Yu-lan pode dar uma sequência de até 10 hits com o seu especial. Digite ←→↘↓↙← + B



DICA: Little-Eddy é um pouco lento, mas seu especial tira muita energia dos adversários. Faça ←→↘↓↙← + B

Street Fighter collection

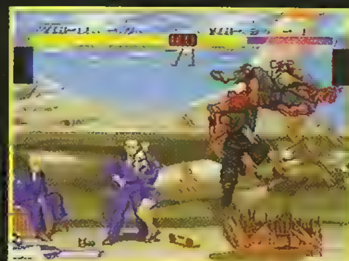


Por Baby Betinho

Peça de colecionador na área dos 32 bits. *Street Fighter Collection* reúne as melhores versões da série. São dois CDs com três jogos: *Super Street Fighter II, Super Street Fighter II X* e *Street Fighter Zero 2 Dash*. Os dois primeiros games você conhece. São iguaizinhos aos originais para arcade. Já Street Fighter Zero 2 Dash é novidade. O game foi baseado em Street Zero Alpha e tem algumas mudanças: sai o Dramatic Battle Mode e entram o Gouki Mode e uma lutadora extra, Cammy. Outra diferença é o número de jogadores e suas variantes: como a Chun-Li com roupa diferente, Ryu com espírito assassino e a versão Champion Edition de Ryu, Ken, Dhalsim, Zangief, Vega, Sagat e Chun-Li. Se você for bom de briga, não perca!

fim

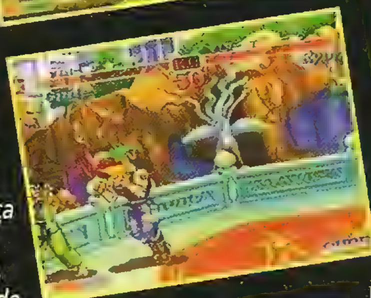




DICA: na tela de seleção, deixe 3 segundos nos seguintes personagens: Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy e Ryu. Aperte Start e imediatamente acione os três socos. Combo: voadora, rasteira média, ↓↙← + chute médio, Shouryuken (→↓↘ + soco)



DICA: os super combos dão invencibilidade. Depois de acertar o da Chun Li, pode-se seguir com um Tenshoukyaku - (c) ↓↑ + chute



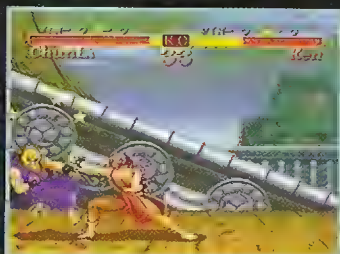
DICA: com Guile ou Chun Li, mande magias e faça o oponente defender-se. Depois mande uma rasteira ou um arremesso. Apelação pior que bater na mãe





DICA: aperte Start 5 vezes em Gouki ou Sakura para usar Gouki real e a Sakura com outra cor. Start em outros lutadores acionam versões dos mesmos

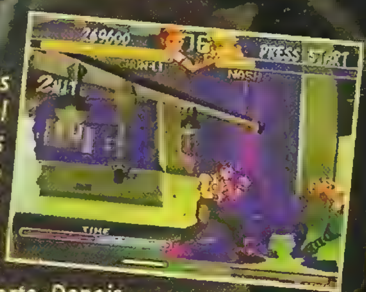




COMBO DE CHUN LI: voadora, rasteira média e soco forte em pé. Pode ser voadora e rasteira média duas vezes para pegar mais de longe

STREET FIGHTER COLLECTION

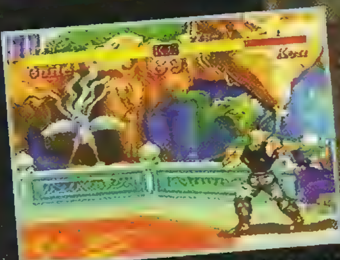
2 jogadores	P.STATION	
Bateria	SATURN	
Memory Card	CAPCOM	
	luta	
FUN FACTOR	5	
GRÁFICO	4	
SOM	4	
CONTROLE	5	
ORIGINALIDADE	3	



DICA: os original combos são acionados com soco forte + chute forte. Depois, mande golpes especiais na sequência



COMBO DE KEN: mande uma voadora com chute forte nas costas do inimigo e emende com um soco forte em pé e um Shouryuken forte (→↓↘ + soco forte)

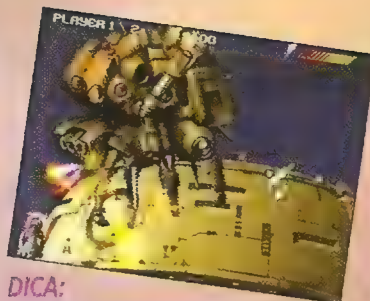


COMBO DE GUILE: voadora, soco médio agachado e Somersault - (c) ↓↑ + chute. Mas, no canto da tela, faça voadora, soco forte, Sonic Boom - (c) ←→ + soco e → + soco forte



DICA: no canto, Gouki real tenta dar Tatsumaki logo ao levantar. Deixe um golpe forte e mande bala. Mas, de vez em quando, mude sua tática





DICA: quando o inimigo estiver no fundo da tela você não conseguirá acertá-lo



DICA: fique atento ao zoom de tela para não colidir com as rochas



Por Lord Mathias

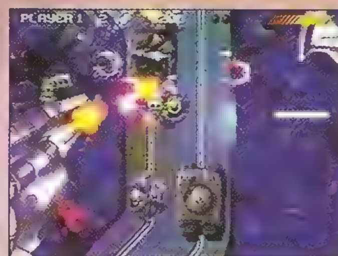
A Capcom é expert em socos e shouriukens - isso qualquer um que tenha jogado **Street** pode confirmar. Mas também entende de tiro. A prova é **X2**, jogo de tiro com jeitão de **Gradius**, que mescla fases horizontais e verticais. O game tem seis fases não muito longas e que não exigem muito do jogador: apenas boa mira e reflexos rápidos. Para jogar, você vai precisar de uma nave possante. Então, não escolha uma das três naves sem pensar ou antes de testá-las. Os itens estão com os inimigos, por isso não tenha dúvidas nem piedade: mate todos eles para encher o bolso com itens e melhorar seu armamento. Duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Mas não vá dar uma de mané: antes de chamar seu amigo para o pega pra capar, treine bastante.



DICA: chegando nesse lagarto, atire na cabeça e desvie de suas rajadas de tiros



DICA: para não ser acertado pelos tiros do inimigo, fique neste canto da tela



DICA: para selecionar a posição de seus ajudantes, use o botão △

X2

6 Fases	32 BITS
2 Jogadores	CAPCOM
Password	tiro

FUN FACTOR 3

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



DICA: neste ponto é uma boa hora para usar a bomba com o botão ○



DICA: fortaleça o seu armamento pegando itens espalhados pela tela

PASSWORDS

2ª Fase - 713948
3ª Fase - 900277
4ª Fase - 213490
5ª Fase - 866141

WHIZZ

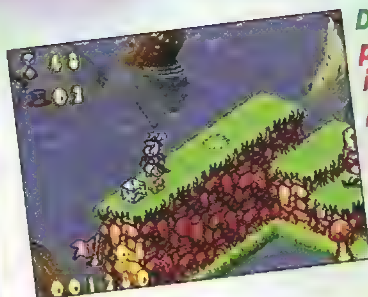


Por Marjorie Bros

Whizz é uma gracinha. E, além de ser uma gracinha, ele é um coelho mágico que tira gente da cartola (brincadeirinha, não tira não, mas deveria). Um belo dia, Whizz resolveu participar de uma corrida de balões. Só que seus adversários, muito malvados, derrubaram-no do balão. O coelho foi parar num mundo cheio de maluquices – um pouco parecido com o mundo criado por Lewis Carrol em Alice no País das Maravilhas. Whizz não está nem um pouco a fim de ficar por lá, então mãos à obra, moçada. A visão do jogo é 3D, bem parecida com a de **Sonic 3D Blast**, e isso pode complicar um pouco a jogabilidade. Para passar de fase, é preciso cumprir uma série de tarefas propostas no início de cada etapa. A única maneira de se defender do ataque inimigo é girar, girar como o Taz. Se a energia estiver baixa, mate mais inimigos, pois eles deixam para trás cogumelos laranjas que alimentam Whizz. *fim*



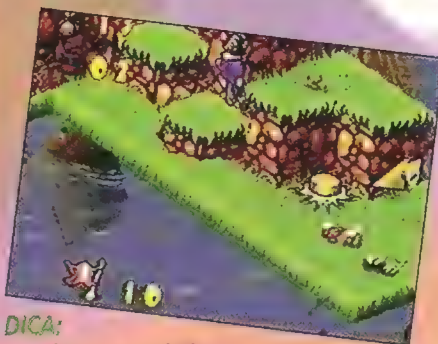
DICA: use o Spin para matar os inimigos e pegar os cogumelos laranjas



DICA: pegando esse item, você poderá abrir as portas de gelo com o botão B



DICA: o cogumelo roxo tira a sua energia, deixe-o de lado



DICA: acione os switchs amarelos para liberar as plataformas e foguetes



DICA: coloque o direcional para cima sobre essa alavanca para abrir a ponte

WHIZZ

1 Jogador	P.STATION/SATURN
Password	EMOTION D. SOFTWARE
	ação

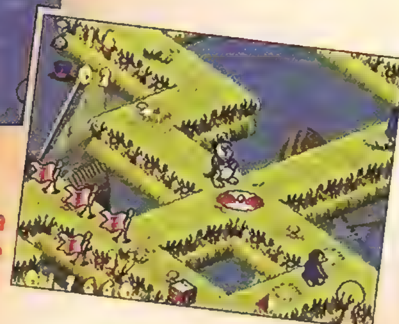
FUN FACTOR: 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3





DICA: pegue esse item para encher toda a sua energia



DICA: passando por cima desse ventilador você é jogado pela tela

P.STATION



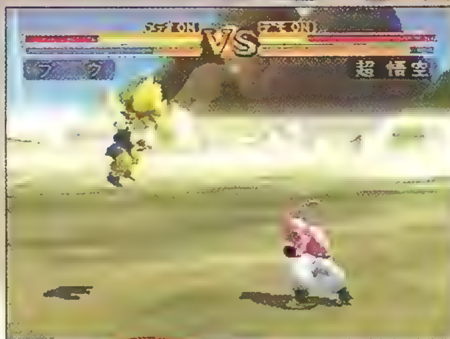
Por Baby Betinho

DRAGON BALL FINAL BOUT

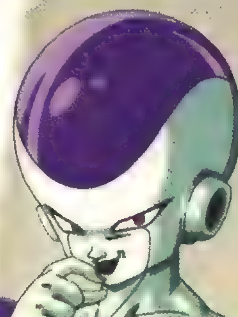
Primeiro quero dizer que já me recuperei da crise de saudade que tomou conta de mim na edição passada. Não poderia ser diferente. Afinal, o Chefe mostrou que atrás daquela carranca toda tem coração e alugou todos os jogos Dragon Ball. Além disso, apareceu por aqui o zero quilômetro **Dragon Ball Final Bout**. O jogo tem tudo o que faz de Dragon Ball uma série única. Mas está longe de ser tão bom quanto as versões para SNes. **Final Bout** perde pontos com a jogabilidade e é nocauteado quando o assunto é movimentação. Por outro lado, os gráficos poligonais são muito bons, dignos de um 32 bits. Mas, ainda assim, Dragon Ball é melhor no SNes. *fim*

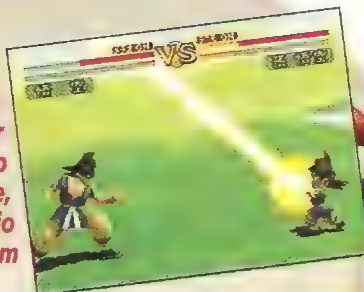


DICA: espere a mansagem aparecer no canto da tela e aperte ○□ juntos para rebater as magias



DICA: faça ↑R1 para voar e ← ou → R1 para correr



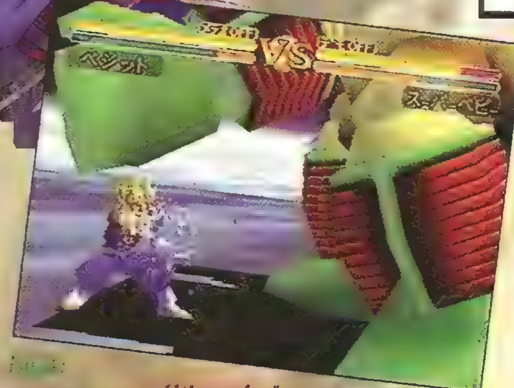


DICA: se estiver perto do oponente, use o raio comum

DRAGON BALL FINAL BOUT		
FUN FACTOR 4	1/2 Jogadores Memory Card	P.STATION BANDAI luta
	GRÁFICO	5
	SOM	4
	CONTROLE	4
	ORIGINALIDADE	4



DICA: use os raios demo para atingir o adversário. Quando estiver longe faça ←↙↓↘→ △ ou ↓↙←→ △



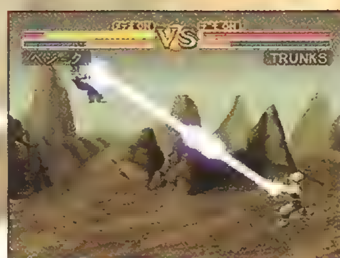
DICA: para vencer o último chefe, mantenha distância e não pare de soltar raios



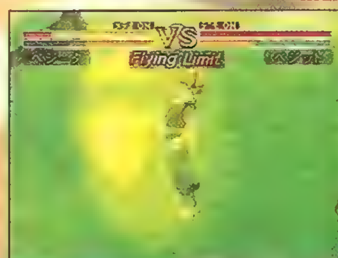
DICA: vencendo todos os adversários você poderá selecionar mais lutadores



DICA: para defender as magias, aperte X quando a mensagem aparecer no canto da tela



DICA: para disputar magia, aperte ○□△ juntos quando aparecer a mensagem no canto da tela



DICA: apague a magia do inimigo apertando X△ juntos ao aparecer a mensagem no canto da tela





Por Lord Mathias

Depois das três grandes guerras contra o Império Bacterian, o planeta Darius curtiu um bom tempo de paz. Que, como tudo que é bom, durou pouco. A área proibida, conhecida como Nebulosa Negra, atacou as colônias de Gradius e destruiu a infantaria. Desesperado, o conselho militar decidiu fazer um ataque surpresa ao centro da Nebulosa Negra. Quero avisar os inimigos que o Lord aqui já esteve nas últimas três guerras e não vai perder esta por nada. Afinal, **Gradius** é único. Você deve escolher uma das quatro naves (Vic Viper, Lord British, Jade Knight e Falchion Beta) para começar a jogar. Cada uma das naves tem armas especiais diferentes. Para ganhar mais armas, pegue as cápsulas. Na hora de usar essas armas, fique de olho no indicador de power-ups. Ele vai para a direita sempre que você pega uma cápsula. Quando o indicador chegar ao power-up que você quer, aperte o botão. As nove fases têm bifurcações e muitas trazem elementos de **Gradius** antigos, como mestres, por exemplo.

fim



***DICA:** essa parte fica mais fácil com a Jade Knight equipada com uma Ring Laser. Com pelo menos um option, sua sobrevivência está garantida*





***DICA:** alinhe os options, concentre seus tiros no centro e acabe logo com a parada*



***DICA:** o escudo Guard protege bem contra tiros e também evita que sua nave se estoure nos cenários. É uma das melhores opções*



***DICA:** olhe bem a trajetória das esferas, elas são a principal arma desse boss*

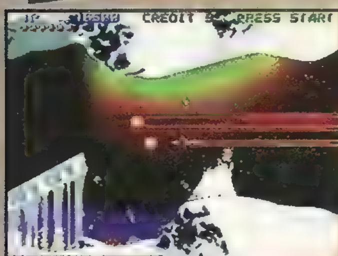




***DICA:** destrua rápido os canhões que atiram lasers. Combinados com os cristais, eles se tornam uma arma quase sempre fatal*



***DICA:** nessa fase, se estiver com pouca arma, acerte na base das formações rochosas*



***DICA:** comece com duas velocidades, depois siga com míssil, option, laser, escudo e os options restantes*



***DICA:** desvie das garras desse chefe fazendo movimentos para cima. Nunca tente passar por baixo*



***DICA:** a fase 2 tem uma bifurcação. Indo por cima, você enfrenta uma aranha, por baixo tem um outro mestre mais fácil*



***DICA:** o código Konami dá todas as armas. Durante a pausa, basta fazer ↑↑↓↓←→←→ X ○. Mas não dá pra fazer isso sempre*

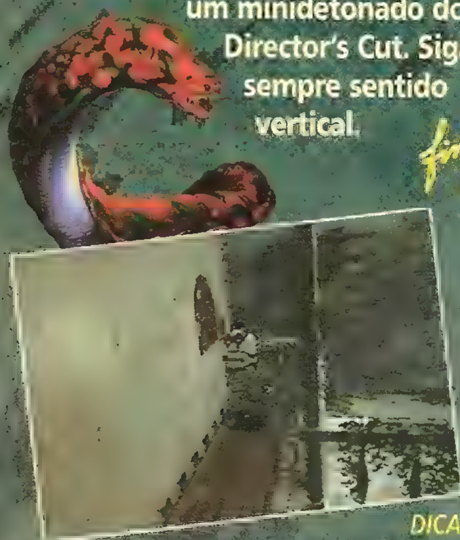
P.STATION

RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT



Por Marcelo Kamikaze

Se você achou que o *Resident Evil* original é difícil, pode se preparar para ralar muito os dedos. *Resident Evil Director's Cut*, o jogo como o criador queria que fosse, é um osso duro de roer. É monstro que não acaba mais, geralmente em lugares bem diferentes daqueles a que você estava acostumado. Os itens também mudaram de lugar. Em compensação a jogabilidade está melhor, com movimentos mais rápidos, e você tem novos e mais variados ângulos de câmera. Mas não é só isso. Além da versão do diretor, você também recebe um pacote com a versão original, mais um modo com dificuldade fácil, e um demo que dá uma idéia do que vai ser *Resident Evil 2*. A seguir, um minidetonado do Director's Cut. Siga sempre sentido vertical.



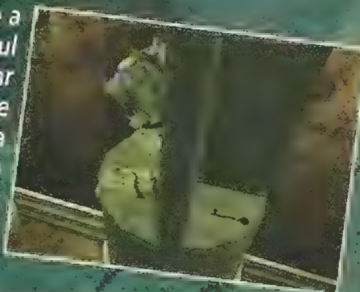
DICA: pegue a primeira chave em baixo do policial morto. Ela abre as portas do andar de cima da casa



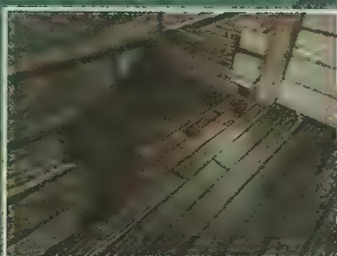
DICA: pegue o isqueiro e acenda as velas para pegar a chave que abre a porta onde fica o piano



DICA: logo depois, ao sair do corredor onde estão os cachorros, há outra porta à esquerda. Entre para pegar o produto químico para a planta



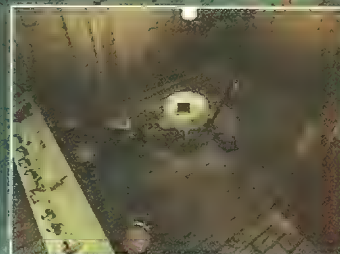
DICA: use a jóia azul para pegar a chave que abre a porta para enfrentar a cobra



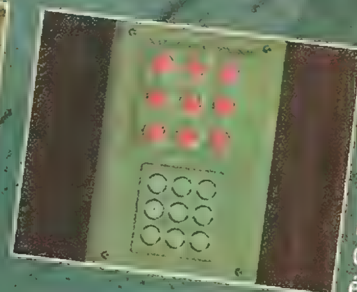
DICA: combine as duas metades da medalha



DICA: pegue na pia a chave que abre o quarto 002



DICA: o livro vermelho está na sala em que fica a mesa de bilhar



DICA: o código da porta mudou. Para Cris a senha é 2-1-5



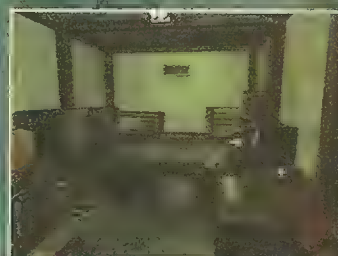
DICA: após derrotar a planta, pegue a chave na lareira. Ela abre a porta onde está o tubarão

RESIDENT EVIL

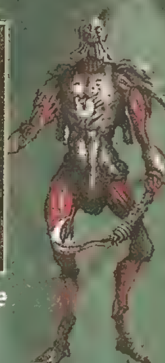
1 Jogador	P.STATION
Memory Card	CAPCOM
	ação

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: aqui fica a chave que abre a porta para enfrentar a cobra novamente. Prepare-se!





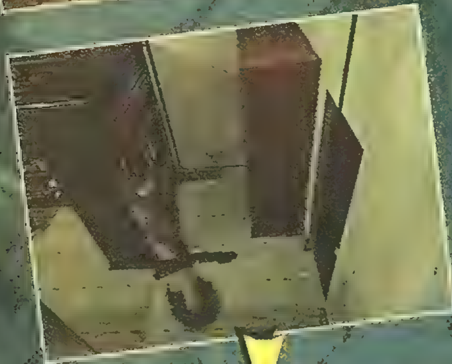
DICA: com a jóia vermelha você pega algumas balas para Colt

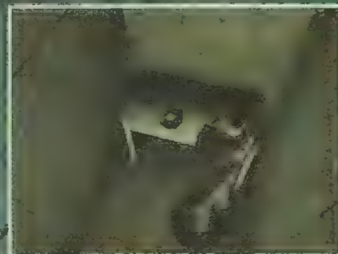


DICA: antes de enfrentar a aranha pegue o outro Doom Book



DICA: na sala do computador está o terceiro MO disc

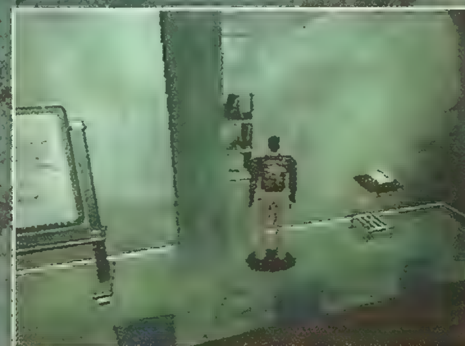




DICA: o slide está na mesa. Pegue-o, desça a escada e siga para o computador



DICA: empurre a prateleira e ache a porta. Entre e pegue a bateria para usar o elevador que está no jardim



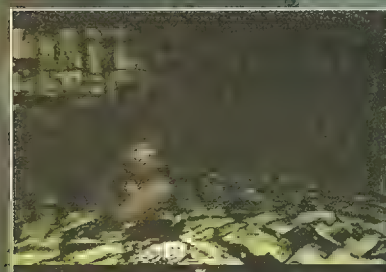
DICA: o segundo MO disc está nesse local



DICA: no mesmo lugar em que você liga o gerador também encontra a bateria para o elevador que o levará à Tyrant



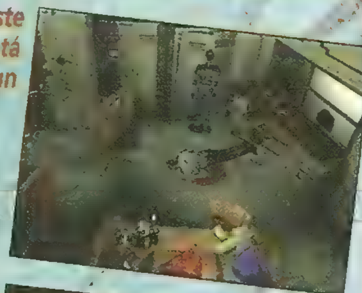
DICA: agora, empurrando a estátua no lugar marcado, você pega o primeiro Doom Book



DICA: no policial morto você pega a manivela

RESIDENT EVIL 2

DICA: neste armário está a shotgun





DICA: aqui é melhor usar a shotgun para detonar esse monstro

DICA: pegue a chave na mesa para abrir a porta que está no hall principal





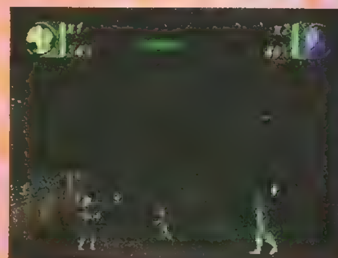
DICA: coloque as estátuas com as faces viradas para frente e pegue a jóia

P.STATION

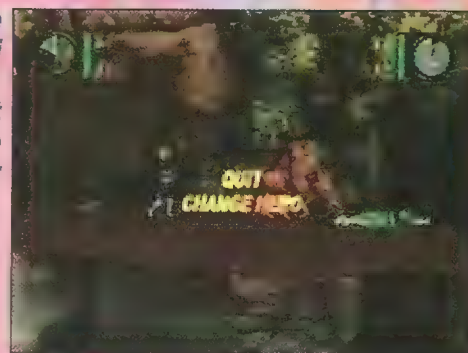




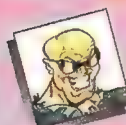
DICA: com a mulher Hulk, segure R2 e faça ↑↑. Assim você mata os gorilas com um só golpe



DICA: para acabar com o monstro você precisa lançar as pedras que estão no chão e acertá-lo



DICA: você pode trocar de herói quando quiser. Para isso aperte Start e depois Select. Aí é só selecionar



Por Baby Betinho

A Acclaim foi buscar nos quadrinhos da Marvel Comics o Quarteto Fantástico. E é claro que o maior inimigo deles, o Dr. Destino, veio como brinde. O cara planeja construir uma máquina do tempo e assim tornar-se o mestre de todos os tempos e dimensões. Óbvio que ele também quer destruir os quatro fantásticos. Mas antes de detonar os figuras, o cara pretende usá-los para encontrar os componentes da tal máquina. Moçada, eu não vou deixar o Quarteto dar uma bola fora dessas. E digo mais: vai ser um prazer dar fim às maluquices do Dr. Destino. O jogo foi feito sob medida para os brigões que mandam nos games estilo **Final Fight**. São cinco fases. Em todas elas você anda, bate e encara uma batalha no final. Cada personagem tem, além dos golpes normais (acionados com os botões □ e △), quatro movimentos especiais (acionados com o botão R2 pressionado).

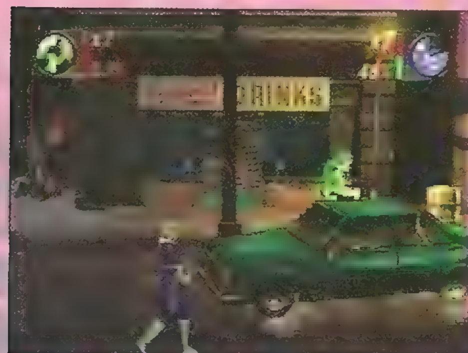
fim

FANTASTIC FOUR

1/4 Jogadores — P.STATION
AKLAIM
ação

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	3
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4



DICA: no início do jogo tome cuidado com os carros, pois se for atropelado por eles você perderá muita energia



DICA: com o Tocha Humana, segure R2 e faça ↓↓ quando estiver cercado



DICA: não tente atacar o gigante. Destrua apenas os inimigos que estão no chão



DICA: aqui tome cuidado com os carrinhos na mina

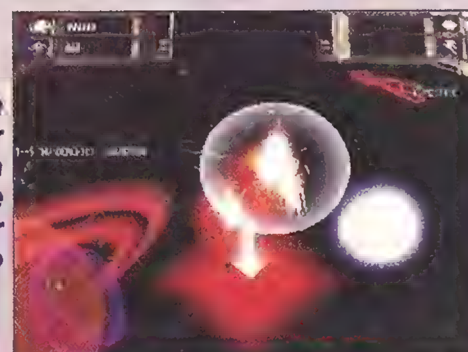


DICA: com o Sr. Fantástico, de longe, acerte os inimigos segurando R2 e pressionando ↑→





DICA: enquanto for importante guardar os mísseis para certos alvos, mantenha um armado e pronto para atirar. Eles são representados pela mira vermelha



DICA: use sempre a scatter gun, pois ela tem um grande poder destrutivo



Da GamePro

Colony Wars chegou na hora certa para preencher um lugar que estava vago no P.Station, o de melhor jogo de tiro espacial. Os gráficos vão fazer você babar e as batalhas intergálaticas são demais! A jogabilidade é bem tradicional e os inimigos também. Como sempre, você é o mocinho da história e tem de destruir um império do mal. O único problema real são as naves-mãe e as estações espaciais. As armas também são um show à parte. Mas o que garante mesmo a diversão é a estrutura das missões. Quando você passa, as fases ficam mais difíceis e, quando perde, vai para uma mais fácil. **Colony Wars** é o tipo de jogo de tiro para se ter em casa pra dar uns pipocos de quando em quando. *fim*



DICA: quando atacar alvos ligeiros, mire onde eles vão passar e não onde eles estão



DICA: use o plasma cannon contra comboios de naves, é desperdício usá-lo contra apenas um alvo

COLONY WARS

1 Jogador
70 Missões

P.STATION
PSYGNOSIS
tiro

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: solte o botão de impulsão para virar rápido e pegar as naves por trás



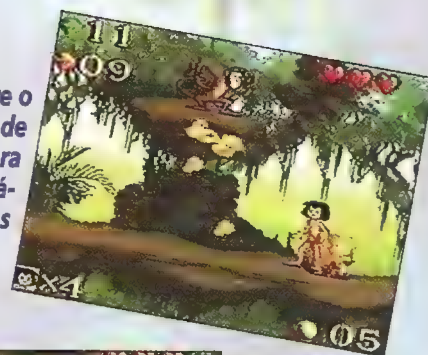
DICA: na missão Raiding Diomedes, quando entrar no sistema, elimine de cara o comboio à direita



DICA: para destruir os esquadrões de naves, principalmente de frigates e destroyers, fique em constante movimento e use a visão traseira para desviar dos tiros

The JUNGLE BOOK

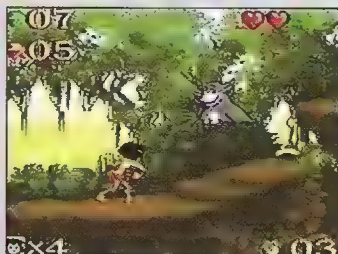
Por Marjorie Bros



DICA: espere o macaco parar de pular para passar e matá-lo por trás



DICA: atire nas abóboras para fazer surgir um coração



DICA: pegando determinado número de diamantes, Baloo dá para você o item da invencibilidade



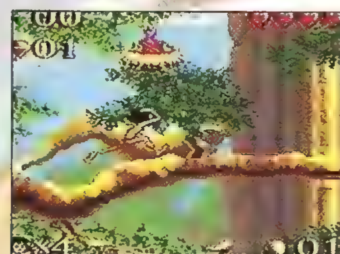
DICA: nas fases 1 e 2 procure Baloo para finalizá-las

Mowgli não é o menino lobo à toa. Ele foi o único sobrevivente de um desastre de avião, no qual seus pais morreram. O coitadinho ainda era um bebê e ficou chorando na selva até ser encontrado por uma loba que o criou. Assim que cresceu um pouquinho, Mowgli percebeu que não era igual a seus irmãos lobos e decidiu procurar sua família. No caminho, Mowgli vai encontrar muitos perigos e você vai ter de livrá-lo das encrencas. O jogo já saiu para Mega em versão mais alegre. No SNes o game é sombrio e a floresta está mais assustadora do que nunca. Mas não se preocupe: você tem grandes amigos lá, como seu professor, o urso Baloo, e a pantera Bagheera. Eles vão ajudá-lo a enfrentar a traiçoeira cobra Kaa e o tigre Shere Khan, que está babando por você há muito tempo.

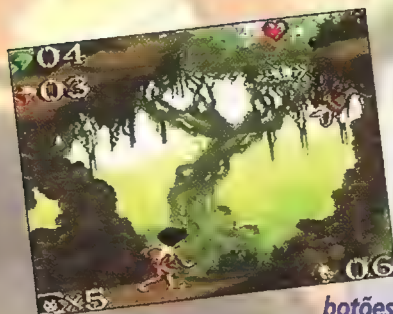
fim



DICA: empurre a pedra e pule em cima dela para alcançar o cipó



DICA: espere os filhotes se abaixarem para pular no ninho



DICA: com os botões L ou R você seleciona o item que quiser usar

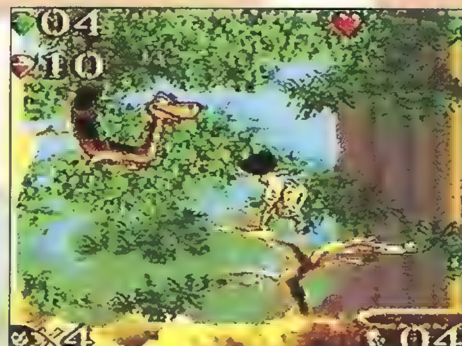
THE JUNGLE BOOK

10 Fases
1 Jogador

SNES
VIRGIN
ação



GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

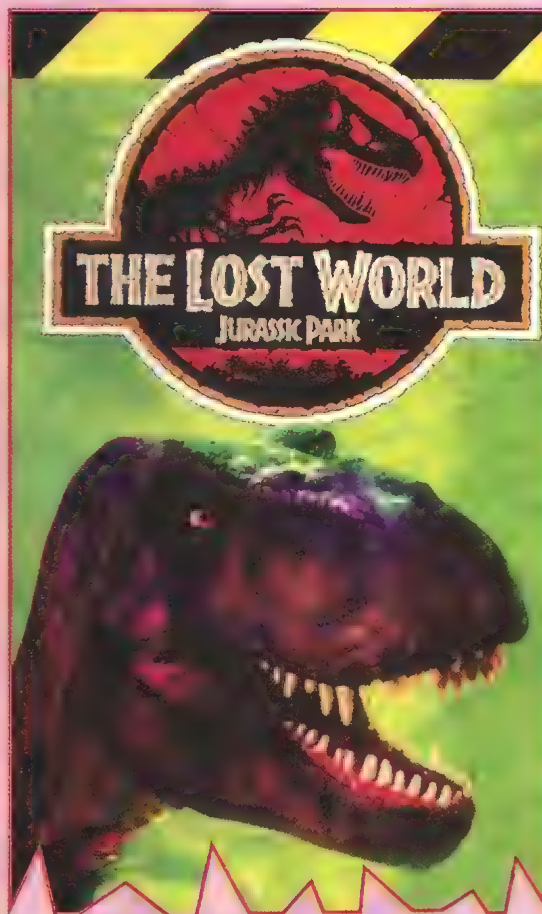


DICA: ao enfentar a cobra Kaa, atire em sua cabeça e fique pulando de seus tiros



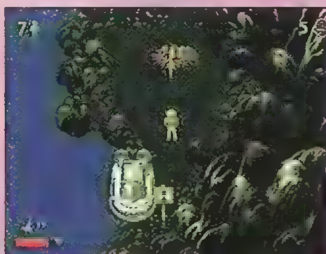
Por Marjorie Bros

Ajeitem-se, meus queridos e queridas: vamos ter muito trabalho! Quem assistiu ao filme The Lost World: Jurassic Park sabe muito bem que, em vez de morrer, os dinos se reproduziram e povoaram a ilha. No jogo para P.Station é possível jogar até como um T-Rex. No Mega, só se pode jogar como caçador. Sua meta é escapar da ilha o mais rápido que puder. De preferência vivo. É claro que haverá pedras pelo caminho. E, acreditem, as pedras são o melhor do caminho. Seus inimigos são os dinossauros e os outros caçadores. As armas para combatê-los são tranquilizantes ou pistolas, depende só do seu humor. Quando vir um caçador morto, reviste-o. Eles sempre têm energia. E aproveite bem o game, pois jogos bons para Mega estão em extinção. *fim*





DICA: *na fase de destruição das minas, utilize o mapa para facilitar a localização delas*



DICA: *para acabar com a ninhada de dinossauros, atire mísseis*



DICA: *abra caminho para a passagem do caminhão usando os mísseis para destruir as rochas e matar os inimigos*

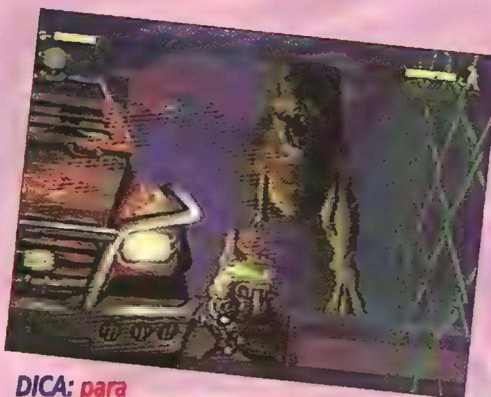


THE LOST WORLD

19 Fases	MEGA
2 Jogadores	SEGA
Password	ação

FUN FACTOR 5

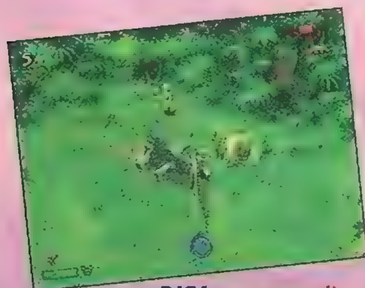
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



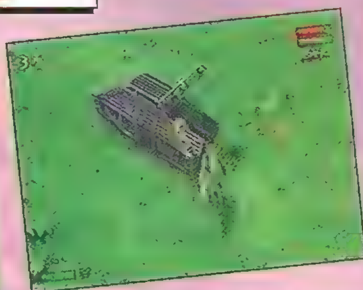
DICA: *para matar o T-Rex, dê cinco tiros na cabeça. Quando ele ficar parado, aperte o botão A para mandá-lo para a cerca eletrificada. Repita isso 5 vezes*



DICA: *na descida do lago, mate os morcegos e dinossauros pelo alto. Tome muito cuidado com as rochas*



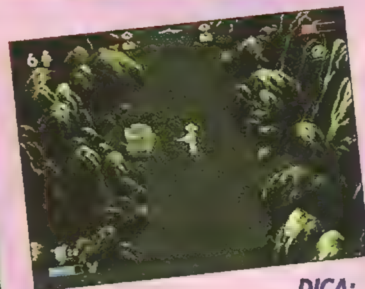
DICA: *para paralisar os Stegossauros, use os dardos até caírem, depois mate os dinossauros*



DICA: *use você mesmo como isca para prender os dois Stegossauros dentro da jaula*



DICA: *com a moto, mate os motociclistas e mande bala no T-Rex. Desvie das árvores*



DICA: *use bomba ou mísseis para destruir esse gerador e, com isso, desligar as cercas eletrificadas*

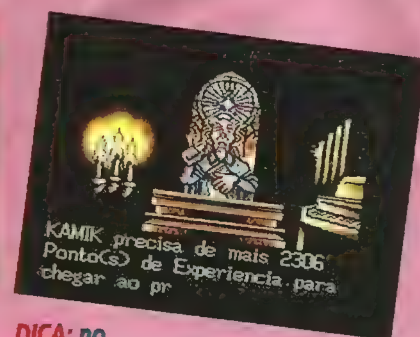
MEGA

Shining in the Darkness

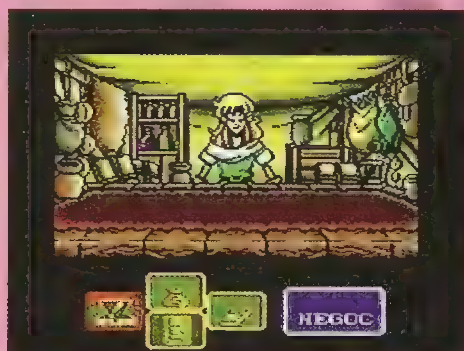


Por Marcelo Kamikaze

Shining in the Darkness foi traduzido: um bom motivo para você entrar na pele do filho do cavaleiro Mortred e salvar seu pai e a princesa Jessa. Os dois foram dar uma volta num campo usado pelos cavaleiros para treino e desapareceram. O jogo acontece dentro de um labirinto. Mas antes de entrar lá, você deve ir para a aldeia.



DICA: no Templo você cura todos os membros da equipe dos efeitos de veneno ou paralisia e ainda salva seus progressos



DICA: na opção Negócios o vendedor sempre mostra a você alguma coisa especial



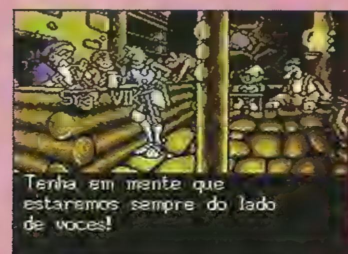
DICA: após pegar a Tiara da Princesa, volte para o Reino para ganhar a Chave Anão



DICA: use a chave Anão nessa porta. Por esse caminho você irá chegar na Caverna das Forças

Lá existem lojas, como a do alquimista e a do arqueiro, um templo e uma taberna. Nas lojas você compra as magias, as armas, escudos etc. Na taberna, você pode passar a noite e encontrar outras pessoas que podem lhe dar informações preciosas. No templo, o sacerdote remove maldições, cura e até ressuscita seus colegas de trabalho. Mediante pequena contribuição, é claro. Para se dar bem, tenha paciência, compre um bom escudo ou armadura e tenha boas armas e magias.

fim



DICA: procure falar mais de uma vez com as pessoas na Taberna para obter mais informações

SHINING IN THE DARKNESS

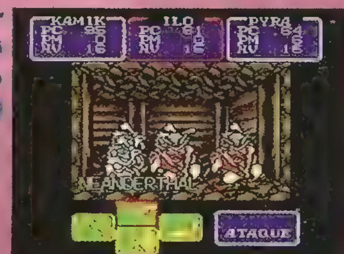
1 Jogador
Bateria

MEGA
SEGA
RPG

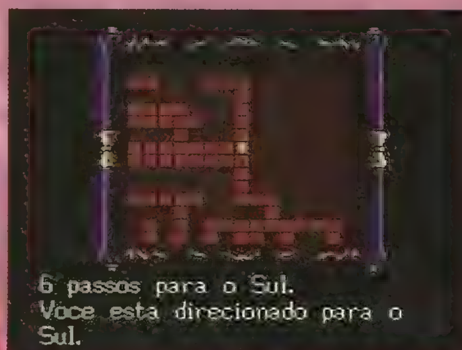
FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

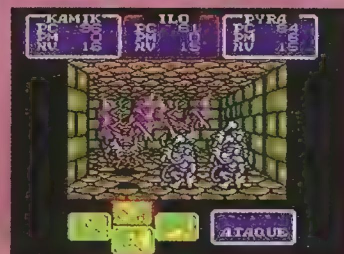




DICA: a melhor arma para você é a Madu, que custa 2500



DICA: use o item Semente da Sabedoria para ter o mapa do lugar em que você se encontra no labirinto

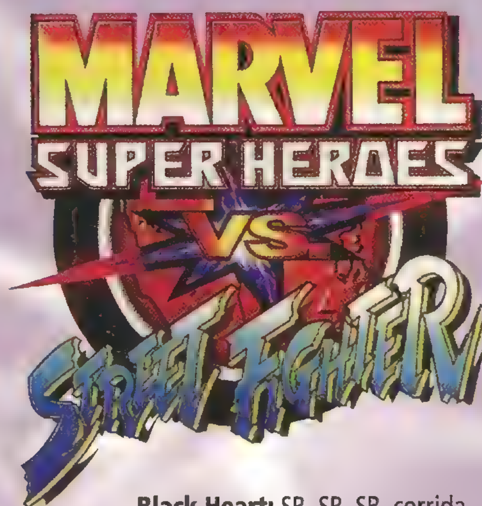


DICA: Ilo possui as magias de cura e Pyra as magias de ataque

GOLPE FINAL

Tabelinha de combos de primeira entre Marvel Vs. Street e King 97. No jogo da Capcom, aprenda a dar combos que detonam a energia dos inimigos. Se o seu negócio é estratégia, veja como usar os combos - de tudo quanto é tipo- do game campeão da SNK. Melhor que isso, mano, só Romário e Ronaldinho

BABY BETINHO



ENTENDA OS TERMOS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois botões de soco quaisquer
CC - dois botões de chute quaisquer

COMBOS AÉREOS

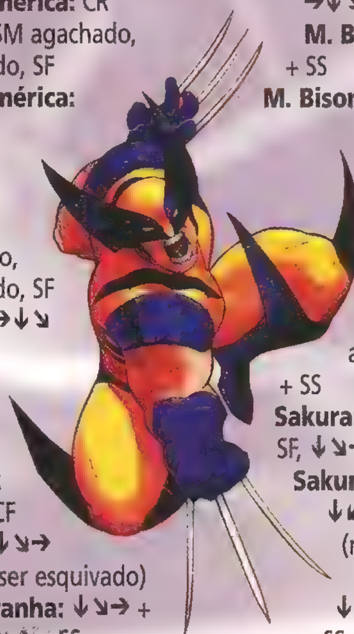
Abaixo listamos os combos aéreos que valorizam danos e não número de hits. Faça-os depois do golpe de ignição:

Ryu: SR, CR, ↑ + CM, ↑ + CF
Ryu: ↑ + CM, ↓↘→ + SS
Ken: ↑ + CF, →↓↘ + soco
Ken: CR, SM, ↑ + CM, arremesso aéreo
Chun Li: SM, CM, CF
Chun Li: SR, CR, SM, CM, SF, → + CF, e no chão, CR agachado, SM, CM, SF, CF agachado - só no canto da tela
Dhalsim: CR, SM, CM, CF
Zangief: CR, CM, CCC e no chão, CF
Zangief: CR, CM, 360° + soco
M. Bison: CR, CM, ←↙↓↘→ + chute ou ↓↘→ + SS
Akuma: SM, CM, CF ou ↓↘→ + SS
Sakura: SM, CM, ↓↘→ + soco
Dan: SM, CM, SF
Dan: SR, CR, SM, arremesso aéreo
Ciclope: SR, CR, SM, CM, SF, CF
Capitão América: SM, CM, SF
Capitão América: SR, CR, SM, CM, SF, CF e no chão, CR agachado, SF agachado - só nos cantos da tela
Hulk: SM, CM, SF
Wolverine: SM, CM, CR + SM
Homem-Aranha: SM, CM, ↓↙← + chute
Homem-Aranha: SM, CM, SF, CF
Ômega Vermelho: SM, CM, CR, CM, ↓↘→ + CM
Ômega Vermelho: SR, CR, SM, CM, SF, ↓↘→ + CF - só nos cantos da tela
Shuma Gorath: SM, CM, CR, CM, arremesso aéreo
Shuma Gorath: SR, CR, SM, CM, SF, arremesso aéreo
Black Heart: SR, SR, SR, corrida aérea e SR, arremesso aéreo
Black Heart: CF, antes dos demônios chegarem, ↓↙← + SS

COMBOS NO CHÃO

Em Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, os combos no chão são a melhor opção para tirar o sangue dos inimigos.

Ciclope: CF, ↓↘→ + SS
Ciclope: CR, CM ou CF, ↓↙← + chute
Capitão América: CR agachado, SM agachado, CM agachado, SF
Capitão América: CF (muito perto), ↓↘→ + SS
Wolverine: CR agachado, CM agachado, SF agachado, →↓↘ + CC ou ↓↘→ + SS
Homem-Aranha: CR agachado, CF agachado, ↓↘→ + CC (pode ser esquivado)
Homam-Aranha: ↓↘→ + SF no ar, ↓↘→ + SS
Ômega Vermelho: voadora com SF, CF, no chão, CR agachado, CM agachado, CF (em pé ou agacahdo), ↓↙← + CR
Hulk: voadora com CF, SF agachado, ↓↙← + SS
Black Heart: CF, →↘↓↙← + SF (timing difícil)
Black Heart: CF, ↓↙← + SS (inimigos peso pesado e médio) ou →↘↓↙← + SM, CF, ↓↙← + SS (peso médio) ou SM, ↓↘→ + SS (peso leve)
Shuma Gorath: ↓↘→ + SS, agarrão do Chaos Dimension
Ryu: CM agachado, CF agachado, ↓↙← + CC
Ryu: SF ou CF, ↓↘→ + SS
Ken: →↓↘ + CC, CR agachado, CM, CM, SF
Ken: CR agachado, SF agachado, →↓↘ + CC - nos cantos da tela pode-se seguir com com uma voadora com CM, CF
Ken: CR agachado, SF, ↓↘→ + SF
Chun Li: CR agachado, SM agachado, SF agacahdo, ↓↘→ + CC
Zangief: voadora com SF, SF, →↓↘ + SF
M. Bison: CR, CF, ↓↘→ + SS
M. Bison: CR agacahdo, CM agachado, ↓↘→ + SS
Dhalsim: SR, SM ou CM ou CF
Akuma: CR agachado, SM, SF, ↓↘→ + SS
Akuma: CR agachado, SF, ↓↙← + SS
Sakura: voadora com CF, CR, SF, ↓↘→ + soco
Sakura: SF agachado, ↓↙← + SF ou ↓↙← + CC (no canto da tela)
Dan: CM agachado, ↓↙← + CF ou ↓↘→ + SS
Dan: CR agachado, ↓↙← + CC



THE KING OF FIGHTERS '97



COMBOS NA MANHA

Assim como em King '96, na versão 97 também existe um método especial para fazer os golpes especiais e fatais. Por exemplo: seu lutador está num momento em que não pode executar os golpes (desvio, escape, defesa etc.). Mesmo assim entre com o comando de algum especial ou fatal e deixe o botão pressionado. O referido golpe será executado imediatamente após de o seu lutador estar livre (quando sair do desvio, escape, defesa etc.). Usando esse método podemos fazer combos mais fáceis usando os fatais. Primeiro, entre com uma rasteira fraca, digite o comando do especial ou fatal (acionados com soco) e deixe o botão de soco fraco pressionado. O resultado é um combo de rasteira fraca, soco fraco e especial ou um fatal. Se for um golpe de chute, deixe os botões de soco fraco e chute fraco pressionados, em vez de apertar somente soco fraco.
Obs: o soco fraco deve ser um golpe passível de cancelamento. Essa manha é excelente para se fazer um combo de momento.

COMANDOS COMBINADOS

Ótima técnica para pressionar o inimigo. Exemplo: Athena pretende fazer o combo de soco forte seguido de Super Psychic Throw (perto, ←↙↓↘→ + C). Mas isso pode não dar certo por várias razões: o adversário pode ter defendido o golpe ou Athena não estava perto o suficiente. Para evitar ser atacado vamos combinar o Super Psychic Throw com o Psycho Ball (↓↙← + soco) ou um Psychic Teleport (↓↘→ + chute).
Nesse primeiro caso, faça soco forte seguido de ↓↙←→ + C (combinação do Super Psychic Throw resumido - ↙→ - e do Psycho Ball).
No segundo, faça soco forte seguido de ↙↓↘→ + C, B.
Em ambos os casos, se as condições permitirem que Athena realize um Super Psychic Throw, isso será feito. Caso contrário, entrará o Psycho Ball ou Psychic Teleport, para evitar o contra- ataque inimigo ou para continuar seu ataque.

COMANDOS RESUMIDOS

Outra manha que funcionava em King '96. Os comandos podem ser resumidos, facilitando a execução e evitando que saiam outros golpes sem querer. Veja a lista:

Comando oficial	Comando resumido
←↙↓↘→	↙→ ←↓→
→↘↓↙←→	↘↙→ →↙→ ↘←→
→←↙↓↘→	↘↙→ →↙→
↓↘→↓↘→	↓↘→↓↘
↓↙←↙→	↓←→
↓↙←↙↓↘→	↓↙→

Pode-se resumir os golpes de outra forma, mas estas são as mais fáceis e evitam duplo comando. Por exemplo, o ←↙↓↘→, resumido em ↙→, evita os golpes acionados por ↓↘→.

COMBOS

Obs: os comandos são os oficiais. Os comandos são válidos para o lutador voltado para a direita.

Iori: voadora com trás + B (acerte as costas do oponente), A, → + A, Dark Flower (↓↙← + C, ↓↙← + C, ↓↙← + C) ou um Maiden Masher (↓↘→↘↓↙← + soco) - este combo é bom para pegar os inimigos derrubados.
Iori: voadora, C, Scum Gale (perto, ←↙↓↘→ + C - use o resumido para evitar o Dark Thrust - ↓↘→ + soco), Maiden Masher ou três Dark Flower - se arremessar o inimigo para o canto da tela, pode-se acrescentar mais um soco forte e um Scum Gale e depois terminar o combo.
Ralph: voadora com C, C agachado, Gatling Attack forte (carregue ←→ + C) - tonteia fácil. Pode-se substituir o último golpe por um Super Vulcan Punch (↓↘→↘↓↙← + soco).
Kensou: voadora com C ou C agachado, Dragon Drubbing (perto, →↓↘ + soco repetido - até 12 hits), Hermit Power Blast (perto, ↓↘→↓↘→ + soco) - utilize o comando do Hermit Power Blast para se aproximar e aperte o botão no último instante.
Athena: voadora com D ou C em pé ou rasteira fraca, Super Psychic Throw (perto, ←↙↓↘→ + C), Shining Cristal Bit aéreo (←→↘↓↙← + soco) ou Psycho Reflector forte - essas são as opções se você não estiver no canto da tela. Caso contrário, entre com um Psycho Reflector fraco e um Shining Cristal Bit.
Yamazaki: Sand Crash (→↓↘ + chute), Serpent Fake (↓↙← + A, B ou C pressionado e depois D para cancelar), Sand Crash, Serpent Fake... - combo infinito, mas difícil.
Yamazaki: voadora, B de perto, Sand Crash, Serpent Fake, Sand Crash, C agachado, Serpent Slash baixo (↓↙← + C) - tonteia.
Blue Mary: voadora com D, C (2 acertos), → + A, Back Drop Real (perto, ←↙↓↘→ + A ou C) ou um Mary Splash Rose (↓↘→↘↓↙← + A ou C) seguido de um Mary Snatcher (→↓↘ + B, →↓↘ + B) - praticamente mata. Depois de um Mary Head Buster (↓↙← + D - atemi), você pode ligar com um Mary Splash Rose ou um Club Clutch (carregue ←→ + chute, ↓↘→ + chute).
Yuri: voadora, C perto e Double Yuri Upper (→↓↘ + C, →↓↘ + C) - evite o Scalding Steam Blast (↓↘→↓↘→ + soco).
Terry: voadora com D, D de perto, Power Charge fraco (←↙↓↘→ + B), Burn Knuckle fraco (↓↙← + A).
Terry: voadora com D, D de perto, Power Charge forte (←↙↓↘→ + D), Power Geyzer (↓↙←↙→ + soco) .



ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

Futebol para o N64 traz um monte de brasileiros, mas peca na velocidade

O show de bola da ***SGP*** deste mês começa com **Dynamite Soccer 64**, feito pela Imagineer especialmente para o Nintendo 64. Baseado na liga japonesa de futebol, o game só dá bola fora na velocidade tartaruguinha. No resto é só festa: quatro modos de jogo, incluindo um com os melhores no Japão; dezessete times da liga japonesa e - o melhor - uma legião de brasileiros que se tranferiram para lá, todos a sua escolha.





DICA: retire a bola do adversário com o botão A







DICA: para cruzar a bola para a pequena área, dê apenas um leve toque no botão A



DICA: para dar uma bicicleta, aperte o botão A quando a bola estiver no alto



DICA: a melhor opção de chute é o botão C←



DICA: para dar um jogo de corpo no adversário, aperte C→

DYNAMITE SOCCER 64



4 Jogadores	NINTENDO 64
17 Times	IMAGINEER
Bateria	Futebol
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



DICA: para não mandar a bola na arquibancada na cobrança de penalidades, dê apenas um leve toque no direcional e aperte o botão A





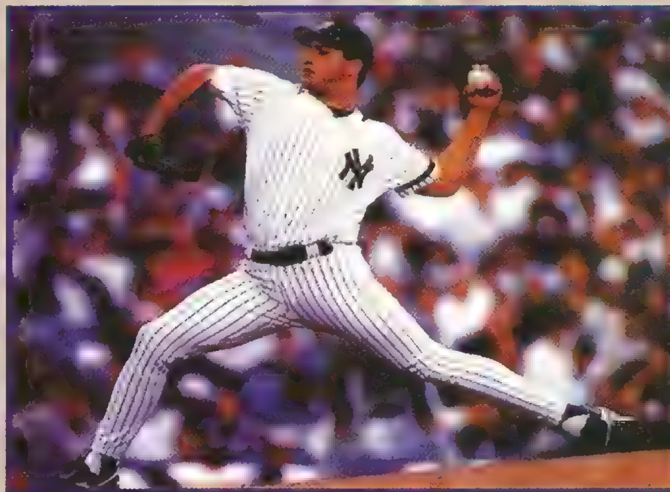
DICA: para ganhar dos adversários na corrida, ande com o botão Z pressionado

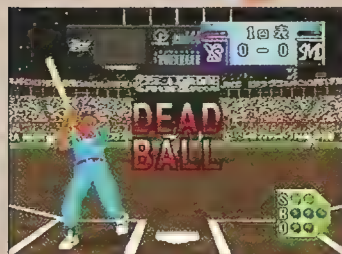


DICA: se você tem um espírito de beque assassino, aperte o botão B para chutar o adversário sem bola

Japoneses mostram como detonar as bases inimigas no beisebol

Os japoneses estão dominando os jogos de esporte para Nintendo 64. **Power League 64**, game de beisebol em que jogam os times da liga japonesa, segue os passos e regras de **Power Full Pro-Baseball**, também para Nintendo 64. O forte é a grande variedade de movimentos que se pode fazer apertando apenas um botão ou dois. Rebatendo, por exemplo, você pode enganar o adversário usando um dos três tipos de jogada. Se estiver jogando com um amigo, prefira os campos menores para facilitar a rebatida para fora do estádio.

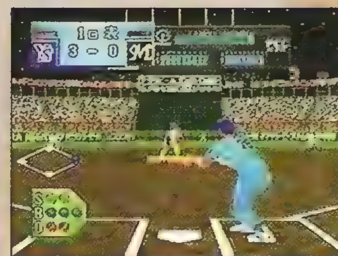




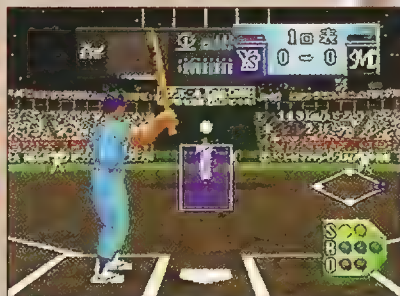
DICA: caso acerte o adversário com a bola, você perderá uma base



DICA: faça 3 strikes e elimine um rebatedor. São 3 deles por vez



DICA: caso queira dar uma rebatida devagar, segure os botões L ou R



DICA: o quadrado azul é a área para você conseguir um strike

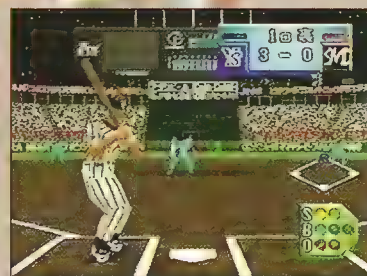
POWER LEAGUE 64



DICA: você poderá queimar o jogador adversário durante o seu arremesso com o botão Z



DICA: caso o jogador esteja pegando a bola, você poderá avançar mais bases com o botão B



DICA: para movimentar o rebatedor para os lados, utilize o direcional



DICA: dependendo de quantos jogadores você tiver nas bases, dá para conseguir até 4 pontos no Homerun

POWER LEAGUE 64

2 Jogadores — NINTENDO 64
Continue — HUDSON
Beisebol

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

Segunda versão de game de manobras radicais vem cheia de novas opções

A Uep Systems põe na roda a segunda versão de **Coolboarders**. O jogo de snowboard, uma espécie de skate na neve, vem cheio de opções e manobras radicais. Além do modo Free Ride, que já existia na primeira versão, existem três novos modos: Half Pipe, One Make Jump e Board Park. Você joga com um dos quatro personagens disponíveis. Mas não escolha seu jogador pela roupa mais bonita: eles têm características diferentes e o ideal é jogar com todos para descobrir qual é melhor para você. Jogando no modo normal, existem apenas três opções de pista. No modo campeonato a coisa muda. São nove pistas e, para passar para a próxima, você tem de alcançar um certo número de pontos.

COOLBOARDERS 2 Killing Session



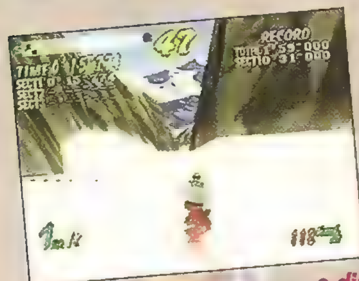
DICA: durante o salto, digite ↑+ R1 para executar o mute grab



DICA: nessa fase, procure ficar atento para não dar de cara com as árvores pelo caminho



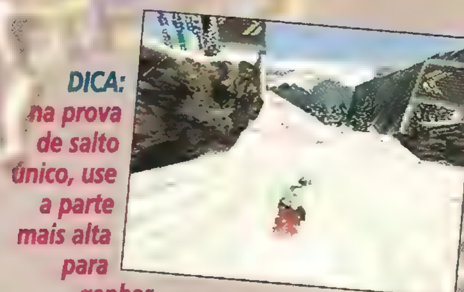
DICA: antes de saltar, fique com o botão X pressionado para executar as manobras



DICA: nas descidas coloque o direcional para baixo para ganhar velocidade



DICA: nessa fase suba em cima dos canos para ganhar tempo



DICA: na prova de salto único, use a parte mais alta para ganhar altura e realizar inúmeras manobras



DICA: nas curvas mais fechadas, utilize o botão quadrado para virar mais rápido



DICA: pule todas as rampas, algumas delas reservam surpresas para você

COOL BOARDERS 2

2 Jogadores	P.STATION
9 Pistas	VEP SYSTEMS
Memory Card	Snowboard

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	5

Agora você pode sair detonando pelo mundo todo



A Sony vai satisfazer seu espírito destruidor. Em **Twisted Metal EX** você, que ficou absolutamente decepcionado em detonar apenas a cidade de Los Angeles, poderá arruinar o mundo todo. O jogo não mudou nem um pouquinho. Apenas foram acrescentados alguns personagens novos. Cada um dos 12 jogadores tem um veículo e um objetivo: destruir o veículo adversário. Para isso, pode-se usar armas, bombas e, mais que óbvio, o próprio carro.

TWISTED METAL EX

1/2 Jogadores
Continue

P.STATION
SONY
Corrida

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	3
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



DICA: use o teleporter em baixo da torre para subir e pegar mais alguns itens



DICA: prefira atacar seus inimigos por trás. Assim ficará difícil para eles o acertarem



DICA: esse item é para recuperar a energia do veículo. Só pegue se sua energia estiver acabando



DICA: os veículos maiores são mais resistentes às batidas, mas são muito mais lentos para correr

TOP GEAR RALLY

Gráficos são o principal destaque de rally que sai para o Nintendo 64

Com várias pistas legais, diversas opções e um visual animal, **Top Gear Rally** é um ótimo game de corrida para o N64. Os gráficos são o primeiro destaque. Você vai ficar impressionado com os danos que vão aparecendo com as batidas e colisões ao longo do percurso. A movimentação também é razoável. Os controles são rápidos e realistas. A única verdadeira mancada de **Top Gear Rally** é a parte sonora. As batidas fazem um barulho mais parecido com alguém amassando uma latinha de refrigerante. Já a música, esqueça! Ela não empolga, nem irrita. Talvez fosse bem num velório. **Top Gear Rally** é um game de corrida bastante satisfatório, mas ainda não conseguiu o título de jogo de corrida inesquecível para o Nintendo 64. Quem são os próximos candidatos ao trono?



DICA: na pista do deserto, passando o primeiro balão, fique à direita e ache uma passagem secreta perto da casa

Os jogadores mais criativos podem fazer e salvar logotipos no Paint Shop



DICA: assim como na maioria dos jogos de rally, a melhor maneira de fazer as curvas é derrapando



DICA: se seu carro capotar, não entre em pânico. A maioria das vezes ele cai sobre as rodas e a corrida não acaba

TOP GEAR RALLY

2 Jogadores
5 Pistas

NINTENDO 64
MIDWAY
Corrida

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	5
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: um carro com boa aceleração é geralmente melhor do que um carro com maior velocidade final



DICA: na pista da selva, preste atenção nesse túnel que corta caminho logo no começo. Você vai notar uma entrada cinza na selva



DICA: esse atalho de areia na pista da costa garante uma boa economia de tempo

GARANTA JÁ O SEU PRESENTE DE NATAL. OU VOCÊ AINDA ACREDITA EM PAPAI NOEL?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



R$ 39,00



R$ 49,00



R$ 39,00

BEST SELLERS

PILOT WINGS	[illegible]
SUPER MARIO ALL-STARS	[illegible]
SUPER MARIO KART	[illegible]
SUPER METROID	[illegible]
TETRIS & DR. MARIO	[illegible]

AVENTURA

SUPER STAR WARS	[illegible]
KIRBY SUPER STAR	[illegible]
BOOGERMAN	[illegible]
PREHISTORIK MAN	[illegible]

ARDY LIGHT FOOT	[illegible]
SPARKSTER	[illegible]

ESPORTE

NHL STANLEY CUP	[illegible]
SUPER SOCCER	[illegible]
NBA HANG TIME	[illegible]

AÇÃO

DOOM	[illegible]
REVOLUTION X	[illegible]

LUTA

CLAY FIGHTER 2	[illegible]
PRIMAL RAGE	[illegible]
SHAQ-FU	[illegible]
ULT. MORTAL KOMBAT 3	[illegible]

PUZZLE

TETRIS ATTACK	[illegible]
TETRIS II	[illegible]



R$ 269,00
ou 1+9 de R$ 33,00 (Frete já incluso para o Est. S. Paulo)

SNES

ACOMPANHA CARTUCHO
SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

AVENTURA

DONKEY KONG LAND 1	[illegible]
DONKEY KONG LAND 2	[illegible]
KILLER INSTINCT	[illegible]
KIRBY'S DREAM LAND 1	[illegible]
KIRBY'S DREAM LAND 2	[illegible]
STREET FIGHTER 2	[illegible]
SUPER MARIO LAND 1	[illegible]
SUPER MARIO LAND 2	[illegible]
SUPER RC PRO AM	[illegible]
WARIO LAND	[illegible]

ESPORTE

BART VS. JUGGERNAUTS	[illegible]
TOP RANK TENNIS	[illegible]



R$ 29,00



ACOMPANHA TETRIS

GAME BOY CLASSIC apenas R$ 99,00

GAME BOY POCKET apenas R$ 129,00

GAME BOY TRANSPARENTE (sem Tetris) apenas R$ 79,00

NINTENDO 64



R$ 129,00 — LANÇAMENTO



R$ 129,00



R$ 129,00 — LANÇAMENTO



R$ 129,00 — LANÇAMENTO



R$ 129,00



R$ 129,00 — LANÇAMENTO

RUMBLE PAK
R$ 35,00



LANÇAMENTO — R$ 129,00

AÇÃO

HEXEN	[illegible]
STAR WARS	[illegible]

ESPORTE

FIFA SOCCER 64	[illegible]
MARIO KART 64	[illegible]
WAVE RACE	[illegible]

LANÇAMENTO

F-1 POLE POSITION	[illegible]

LUTA

WAR GODS	[illegible]
DARK RIFT	[illegible]

AVENTURA

SUPER MARIO 64	[illegible]

CONTROLLER AVULSO
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA
R$ 59,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$ 35,00

NINTENDO 64
PAL-M, BIVOLT,
MANUAL EM PORTUGUÊS,
GARANTIA DE 1 ANO,
ACOMPANHA 1 CONTROLLER

R$ 429,00
ou 1+9 de R$ 52,90 (Frete já inclusa para o Est. S. Paulo)



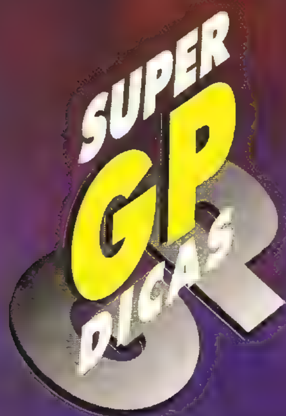
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA — LIGUE JÁ: (011) 7295-9666 — E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo
gradiente

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com



Jogos, jogos e mais jogos. E um monte de dicas, que é o que interessa. De GoldenEye 007 (Nintendo 64), o game do momento, até clássicos como MK Trilogy (Saturn), são dicas para mais de 20 games

NINTENDO 64

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

VÁRIAS DICAS



Carro fantasma: consiga o tempo mínimo no Time Trial e um carro fantasma vai aparecer. Ele faz o mesmo traçado da volta anterior.

Carros extras: vença em todas as pistas para ter mais dois carros. Vença o novo piloto, fique com seu carro e vença mais um desafiante. Com isso vai ter todos os carros.

Match Race Mode: chegue em primeiro em todos as pistas do modo Championship, em todos os níveis de dificuldade.

Pistas invertidas: vença os dois pilotos secretos do Match Race em todos os três níveis de dificuldade.

Largada rápida: saia rasgando e pressionando o acelerador quando a contagem chegar no 1.

NINTENDO 64

GOLDENEYE 007

MODO 007, ARMAS EXTRAS

Modo 007: depois de passar todas as fases, incluindo as fases secretas Aztec e Egyptian, no nível de dificuldade "00 Agent", o "007 mode" vai abrir. Neste modo, você configura as opções como a vida dos inimigos, tempo de reação, pontaria e mais.

Armas extras: para conseguir estas armas, passe as seguintes fases:

Magnum: Antenna Cradle

Laser: Aztec Complex

Golden Gun: Egyptian Temple

P.STATION

BRAIN DEAD 13

FINAL ROOM PASSWORD

Para ir direto para a última sala do jogo, digite o password: **AAAABLFJSIMON**

SNES

SUPER SMASH TV

DICAS TRADICIONAIS

Vidas e continues extras: na tela de seleção pressione ←←↑↓ L R ↑.

Seleção de fases: na tela de seleção pressione →→↑↓ R L.

MEGA

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

DICAS ESPECIAIS

Todas as armas: na tela título pressione A, B, ↑, C, A, C, A.

Pitfall original: na tela título pressione ↓, A 26 vezes e ↓ de novo.

Armas e vidas extras: na tela título pressione ←, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓, A, B, ↑, C, A, C, A.

Seleção de fases: B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A. Depois aperte ↑ ou ↓ para selecionar a fase.

Nove vidas: na tela título pressione →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓.

Modo de treino: na tela título pressione B, A, ↓, C, →, A, B

Super velocidade: na tela título pressione B, A, →, C, →, ↑.

Continue ilimitado: na tela título pressione C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓.

Ver os créditos: na tela título pressione C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓.



P.STATION

COMMAND & CONQUER

COVERT OPERATIONS, EXTRA $5.000, PASSWORDS GDI E NOD, INSTANT AIR STRIKE E ION CANNON, MODO JAPONÊS, VISÃO TOTAL DO MAPA

Covert Operations: para acessar estas operações, digite o password "covertops". Isto funciona tanto para NOD, quanto para GDI

Extra $5.000: pause o jogo e aperte → ↓ ↓ ← L1 ← → ↓ ←. Em seguida, aperte Start para conseguir $5.000 a mais.

Passwords GDI:

Level 2: 04XFOOP3W
Level 3: W3KIESA3O
Level 4: A8OTO3WIW
Level 5: W1N457LJ4
Level 6: OLXRH5ZUS
Level 7: OX3CS3D4G
Level 8: 036Y0TVNY
Level 9: V199PXG5L
Level 10: 8PH1NEGII
Level 11: GTJKF2J00
Level 12: T0RMFVVM5
Level 13: AQU7OQ65A
Level 14: KV2UWMZJ9
Level 15: GTJ2PV46O

Instant Air Strike: pause o jogo e aperte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← X □ ○. Aperte Start para voltar ao jogo e acionar a dica.

Instant Ion Cannon: pause o jogo e aperte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← X □ △. Aperte Start para voltar ao jogo e acionar a dica.

Modo Japonês: digite o password "GODZILLA" e todas as vozes vão ficar em japonês



Passwords NOD:

Level 2: C99FAXKW8
Level 3: RZNLQZ3NL
Level 4: W1954XWLF
Level 5: W15DASRS8
Level 6: 8YKK424K3D
Level 7: GTJKWOJDK
Level 8: YKK424K3D
Level 9: 874LCPUT4
Level 10: A8SHPAHXM
Level 11: OX3UKOP94
Level 12: QGDUMSK2J
Level 13: SZP09VDSB

Ver o mapa inteiro: para acionar essa dica, aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + □ enquanto estiver digitando um password ou começando um new game. Solte os botões quando o briefing da missão começar.

Ver o mapa inteiro durante a missão: pause o jogo e aperte ○ ○ ○ ↑ ○ □ R1 ○ ○ ○. Despause o jogo e dê uma olhada no mapa.

SNES

SPIDER-MAN: SEPARATION ANXIETY

JOGO DIFÍCIL, SALAS ESCONDIDAS E FASES

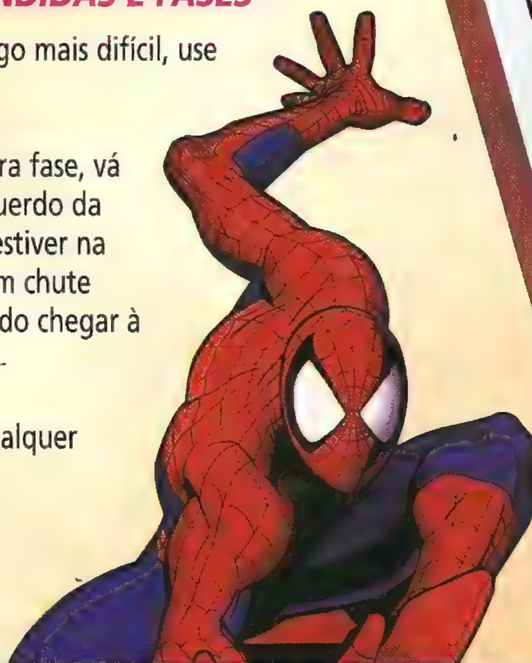
Jogo mais difícil: para encarar um jogo mais difícil, use a password **MRRYPN**

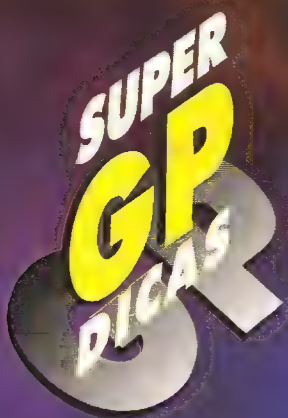
Salas escondidas: no início da primeira fase, vá até a lata de lixo que está no lado esquerdo da tela e pule. Na segunda fase, quando estiver na ponte, vá até o canto esquerdo e dê um chute pulando. Ainda na segunda fase, quando chegar à estátua, bata na sua cabeça.

Seleção de fase: para começar em qualquer fase, use a password **SCBCRS**.

Passwords

Fase 4: DCCPMH
Fase 8: MDRKJP
Fase 12: STSPPC
Fase 13: QPMJCV





P.STATION

HEXEN

MENU DE TRUQUES

Do menu do main game, entre no Options e, em seguida, no Pad Config. Nele, aperte e segure R2 e aperte → ↓ → △ X. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica. Agora volte para o main menu e você vai encontrar uma nova opção, a Cheats. Comece o jogo, pause e selecione Cheats. Pronto! Agora você pode acessar o God Mode, todas as armas e mais um monte de truques.

P.STATION

NCAA FOOTBALL '98

TIME TIBURON



Na tela User Records, digite o nome **TIBURON** e volte para a tela Team Select. Agora você pode jogar com o time secreto Tiburon.

P.STATION
SATURN

MEGA MAN X4

ARMADURAS ESPECIAIS

Special Armor (P.Station): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até X. Aperte X duas vezes e, em seguida, aperte esquerda seis vezes. Para finalizar, segure L1 e R2 e aperte Start. Encontre a cápsula especial e ache a ultimate armor.
Zero's Black Armor (P.Station): na tela seleção de personagens, leve o cursor até Zero. Segure R1 e aperte direita seis vezes. Solte R1, segure X e aperte Start. Apenas muda de cor.
Special Armor (Saturn): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até X. Aperte B duas vezes e, em seguida, aperte esquerda seis vezes. Para finalizar, segure L e R e aperte Start.
Zero's Black Armor (Saturn): na tela seleção de personagens, leve o cursor até Zero. Segure R e aperte direita seis vezes. Solte R, segure B e aperte Start.

P.STATION

CODENAME: TENKA

PULAR DE FASE E TODAS AS ARMAS

Com o jogo pausado, aperte os botões indicados para realizar os truques abaixo:

Pular de fase: aperte e segure L2 e aperte ○ ○ □ △ R1 □ △ ○. Uma nova opção, a Level Warp, vai aparecer.

Todas as armas: aperte e segure L1 e aperte △ R1 △ □ R1 ○ □ □. Com isso, a opção All Weapons deverá aparecer.

P.STATION

DRAGON BALL FINAL BOUT

JOGUE COM 4 GOKOU E SUPER SAIYAJINS

Jogue com 4 Golou: na tela título, aperte →←↓↑→←↓↑, triângulo cinco vezes e X nove vezes. Se fez certo, você vai ouvir uma nota.

Super Saiyajins: na tela título, aperte →←↓↑→←↓→.

P.STATION

RECIPROHEAT 5000

TRUQUES



Super GB: depois de escolher a pista, selecione o avião GB. Na tela de loading, pressione rápida e repetidamente o botão X. Se aparecer a palavra good, a dica entrou. Note que o seu GB tem uma velocidade maior.
Novos aviões: termine o jogo e consiga o primeiro lugar com todos os aviões em alguma pista. Agora você tem à disposição o caça F-16 e o F-117 Stealth.

ARCADE

MACE: THE DARK AGE

BATTLE STAGE ESCONDIDOS, CABEÇAS GRANDES, LUTADORES PEQUENOS, SUPER VELOCIDADE, OPONENTES ALEATÓRIOS E BATTLE STAGE SECRETO

Faça os seguintes truques na tela fighter-select no modo para dois jogadores:



Mini Golf-Course Stage: leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até Mordus Kull e aperte Start. Para finalizar, leve o cursor até Takeshi e aperte Start. Agora você pode escolher qualquer lutador. Quando a luta começar, você vai estar em um campo de minigolfe.

Machu Picchu Stage: leve o cursor até Namira e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Agora leve até Taria e aperte Start. Escolha qualquer lutador e quando a luta começar, você vai estar nas ruínas de Machu Piccho.

Castle Stage: primeiro leve o cursor até Mordus Kull e aperte Start. Depois leve até Taria e aperte Start. Para finalizar leve até Ragnar e aperte Start. Agora escolha qualquer lutador e lute com ele em um castelo.

San Francisco Rush Stage: leve o cursor até Xiao Long e aperte Start. Em seguida, leve até Al'Rashid e aperte Start. Finalmente, leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Escolha qualquer lutador e lute no meio do congestionamento de carros em São Francisco.

Cabeças grandes: leve o cursor até Ragnar e aperte Start. Depois leve o cursor até Al'Rashid e aperte Start. Para finalizar, leve o cursor até Takeshi e aperte Start. Agora escolha um lutador e quando a luta começar os dois vão estar cabeçudos.

Lutadores pequenos: primeiro leve o cursor até Takeshi e aperte Start. Em seguida, leve até Al'Rashid e aperte Start. Depois, leve até Ragnar e aperte Start e por último, leve até Xiao Long e aperte Start. Escolha qualquer lutador e, quando a luta começar, eles vão estar bem pequenos.

Supervelocidade: leve o cursor até Ichiro e aperte Start. Em seguida, leve até Xiao Long e aperte Start. Por último, leve até Koyasha e aperte Start. Escolha um lutador e, quando a luta começar, ele vai estar bem mais rápido.



Oponentes aleatórios: no modo para um jogador, leve o cursor até Hell Knight e aperte Start. Em seguida, leve até Xiao Long e aperte Start. Agora, leve até Dregan e aperte Start. Leve o cursor até Namira e aperte Start. Escolha um lutador e, quando a batalha começar, o computador vai escolher o seu oponente.

Escolha do Battle Stage: leve o cursor até o lutador cuja fase você deseja jogar e aperte Start quatro vezes. Em seguida, selecione qualquer lutador e lute na fase em que você escolheu.

MEGA

PASSWORDS

DONALD DUCK STARRING MAUI MALLARD

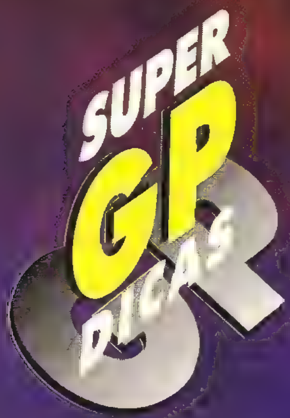
Fase 2: ININJA
Fase 3: ILVMUD
Fase 4: ITSHOT
Fase 5: GETHIM
Fase 6: YOHOHO
Fase 7: UNDEAD
Fase 8: GDLUCK

P.STATION

COOL BOARDERS 2 - KILLING SESSION

MANHAS RADICAIS

Todas as pistas no free ride e board especial: na tela de seleção de modos de jogo passe o cursor em sbc, one make, free ride, option, board park, half pipe, free ride e aperte ○. Coloque em start, pressione os botões L1, L2, R1, R2 e sem soltá-los, aperte Start. Pronto, você poderá escolher todas as pistas. Agora, chegue em primeiro lugar em 5 pistas e consiga um board especial.
Veja os créditos: termine o sbc, e na tela de seleção de modos de jogo, pressione Select do controle 2.



SATURN

CONTRA: LEGACY OF WAR

CONTINUES ILIMITADOS, SELEÇÃO DE FASE, FILMES E JOGOS ESCONDIDOS

Na tela título, aperte os seguintes botões:
Continues ilimitados: aperte Y, ↓, ↑, L, R, R, L.
Seleção de fase: Y, ↓, ↑, R, L, L, R.
Assistir os filmes: Y, ↓, ↑, L, R, ↓
Jogo Escondido 1: Y, ↓, ↑, L, R, ←
Jogo Escondido 2: Y, ↓, ↑, L, R, →



SATURN

MARVEL SUPER HEROES

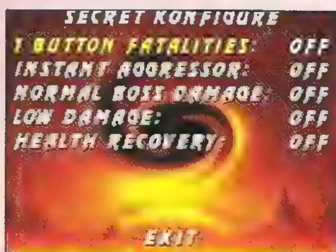
JOGUE COM ANITA

Termine o jogo. Deixe o shortcut em off e, na tela de seleção de lutadores, digite ↑→↓←↑→↓←↑, soco rápido, sem soltar, soco médio, sem soltá-los, soco forte. Golpes:
Killshred: soco + chute
Akuma: →↓↘ + soco
Rin Rin: ←↓↙ + soco
Love for You: ↓↘→ + SSS (infinity special)

SATURN

MORTAL KOMBAT TRILOGY

CONFIGURAÇÃO SECRETA, ESCOLHA ALEATÓRIA DE LUTADOR E DE ZONA DE COMBATE, JOGUE COM O CLASSIC RAIDEN, JAX, KANO E KUNG LAO



Configuração secreta: entre no menu de Options, aperte e segure simultaneamente ↑, L e R até ouvir um som e a tela tremer. Leve o cursor até o ponto de interrogação verde e aperte A para acessar o menu com fatalities de um botão e outros truques.

Escolha aleatória de lutador: na tela fighter-select, leve o cursor até o Noob Saibot e aperte simultaneamente ↑ e Start. Seu lutador vai ser escolhido aleatoriamente pelo computador.

Seleção de zona de combate: na tela fighter-select, leve o cursor até a Sonya e aperte simultaneamente ↑ e Start. Depois de escolher seu lutador, uma opção de seleção de zona de combate vai aparecer na parte inferior da tela.



Jogue com o Classic Raiden, Jax, Kano e Kung Lao: na tela fighter-select, leve o cursor até Raiden, Jax, Kano ou Kung Lao e aperte Start. O lutador vai se transformar em sua versão clássica.

MEGA

TRUE LIES

PASSWORDS

Todas as armas e munição: BGWPNS.
Energia infinita: BGGRLY.
Vidas infinitas: BGLVS
Seleção de fase: MNCHT.
Supermarket Level: QMMKNMD
China Level: JWLNDBN
Park Level: FNYHHLX
Factory Level: HYGLWYL
Subway Level: DBZJJMY
Plane Level: JHFHXKD
Docks Level: KZDKFCK
Big House Level: JFFFZHB

MEGA

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

SELEÇÃO DE FASE

Na tela do logo da Sega, segure A + B no primeiro controle e B + C no segundo controle. Para usar a dica, pause o jogo e aperte A. É só escolher no menu a fase onde você quer ir e restaurar sua energia.

P.STATION

TWISTED METAL 2

GOD MODE

Para ficar invencível, comece o jogo e aperte e segure simultaneamente L1, L2, R1, R2 e aperte ↑↓←→→←↓↑. Se fez certo, as palavras "God Mode" vão aparecer no topo da tela.

Obs: essa dica só funciona nos modos new game para um ou dois jogadores e no tournament.

SATURN

RESIDENT EVIL

ROUPAS NOVAS

Na tela de menu, mantenha pressionados os botões L e R do controle 2, coloque o cursor em new game e aperte Start. Mantenha o L e R até o jogo começar e verá que a roupa está diferente mesmo que não tenha terminado o jogo.

P.STATION

TOMB RAIDER

PULAR DE FASE

Comece o jogo e aperte Select para aparecer a tela do inventório. Agora aperte L2, R2, L1, ○, □, L1, R2, L2. Na confirmação da dica, você vai ouvir um gemidinho da Lara Croft. Quando sair da tela do inventório, você vai automaticamente pular de fase.

P.STATION

THUNDER TRUCK RALLY

SUPERCARRO, INVENCIBILIDADE E GIANT TRUCKS

Digite os seguintes códigos na tela do Menu. Um som vai confirmar a dica.

Supercarro: aperte L2, ←, →, ↑, ↓, R2

Invencibilidade: aperte simultaneamente ←, ←, ←, ↑, ↓, L1 e R2

Giant Trucks: L1, R2, L2, R1, ↑

DETONADO P.STATION

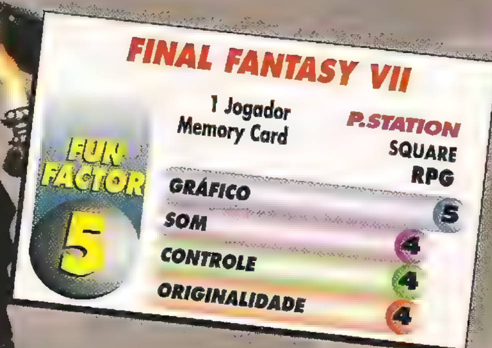




Por Marcelo Kamikaze

Demorou, mas a versão americana de *Final Fantasy VII* chegou. E, com ela, veio o prometido e tão esperado detonado. Modéstia à parte, valeu esperar. O passo a passo ficou redondinho e eu garanto: será muito mais fácil impedir que a Shinra, organização do mal empenhada em sugar toda a energia vital do planeta, alcance seu objetivo. Essa é uma missão para Barret, carinha com uma "mão armada", líder do grupo de oposição Avalanche. Ele e seu amigo Cloud, um mercenário ex-soldado da Shinra, já estão com o plano pronto: detonar uma das usinas da Shinra. Além dos inimigos naturais, você vai enfrentar alguns problemas, como o controle um pouco travado e gráficos um pouco poluídos.





Dicas Gerais

Desde o começo, desenvolva as matérias, dando preferência para armas e armaduras que dobram ou triplicam o ganho de AP. Lute em status "fury" (use o hyper), que aumenta a velocidade de acréscimo da barra limit. Para aprender os limit breaks derrote o máximo de inimigos. Use pelo menos uma vez o limit break para aprender novos golpes. Os anúncios da Turtle Paradise estão nos seguintes locais:

1. Na vila perto da casa de Aeris. Há uma casa com dois andares. Verifique o anúncio.

2. No primeiro andar do QG da Shinra. Olhe no quadro de recados.

3. No hotel de Gold Saucer, em Ghost Square.

4. Perto da loja de armas.

5. Segundo andar do hotel.

6. Na casa de Yuffie, perto do quarto onde há interruptores.

Depois vá para o bar Turtle Paradise, em Wutai, e ganhe itens. Vencendo 10 corridas na classe S você ganha presentes de Esuto, em Gold Saucer. Usando a morph com a melhor arma de cada personagem, o poder de ataque do golpe não cai. O mime pode imitar o limit break também, desde que seja o seu. Combinando matérias azuis com uma mesma verde (exemplo: ice combinado com added cut, outra ice com um steel as well etc.), pode-se obter todos os efeitos da azul usando a magia oferecida pela verde. O contra-ataque do counter é proporcional ao número desta matéria (se estiver com 8 counters, você contra-atacará até 8 vezes). Usando 2 W Item sua velocidade chega a 255 (máximo).

PRIMEIRO CD

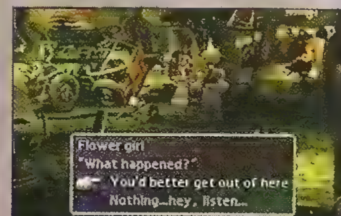
MAKO REACTOR NUMBER ONE



Você começa saindo do trem. Depois da batalha, verifique os corpos e ganhe itens. Fale com todos e entre no reator. Fale com Barret e ele se juntará a Cloud. Siga até o centro do reator, instale a bomba e vá embora



Enfrente Guard Scorpion - use ataque e magias bolt. Quando ele levantar o rabo, pare de atacar. Use o tempo para recuperar o HP e espere até ele voltar à posição normal. Agora você tem 10 minutos para escapar do local. Apenas fale com Jessie para libertá-lo.



Saia do reator e siga pela cidade, encontre Aeris,

O que há de novo na versão americana

1. Há indicações dos locais em que se pode entrar e sair

2. Há dois novos Ultima Weapons: Ruby e Emerald. O primeiro acha-se no deserto, perto de Gold Saucer, e o segundo no fundo do mar. Você também pode lutar com a Weapon que ataca Midgar.

3. O comando arrange organiza melhor as matérias. Além de dividir por tipos, coloca primeiro as que tem maior AP. Também existe um comando novo, o exchange, que permite trocar matérias das pessoas que estão na reserva.

4. Mais eventos e cenas de vídeo.

5. Menor probabilidade de encontrar inimigos.

6. O minigame do submarino ficou mais fácil.

7. Os minigames do snowboard e do chocobo podem ser conduzidos por Tifa e Cid.

Obs: no Japão foi lançado o Final Fantasy VII International, com todas as mudanças acima, além de um quarto CD com um banco de dados completo sobre o jogo.

atravesse a estação de trem. Alguns guardas o perseguirão e você pode fugir ou lutar. De qualquer maneira, pule sobre o trem e fale com o pessoal

AVALANCHE BASE

Siga o pessoal, entre na cidade e vá para o bar. Fale com todos e tente ir embora



Vá para a sala subtarrânea e fale com Barret. Saia da sala e haverá um flashback e Barret vai aparecer. Vá para o trem

MAKO REACTOR NUMBER FIVE

Avance de vagão em vagão, falando com as pessoas. No final, todos vão pular do trem. Então siga para "norte" e verifique a tubulação à esquerda. Agora o labirinto é o mesmo do reator 1



Depois de instalar a bomba e usar o elevador, entre na sala com três interruptores. Acione-os simultaneamente. No final, lute contra Air Buster - ataque suas costas com armas ou bolt. Combinando as matérias Restore e All, você poderá recuperar a energia do grupo. Cloud vai cair numa igreja

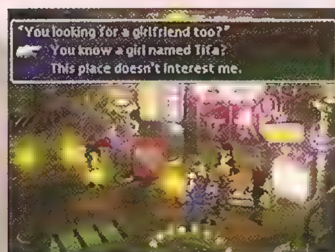
MAKORO CITY SLUMS

Fale com Aeris até aparecer Reno, do grupo Turks. Fuja deles. Pode-se derrubar uns barris, mas se falhar terá de enfrentar algumas batalhas



Vá pelo corredor e entre na primeira à esquerda. Atravesse a cidade e vá à casa de Aeris. No jardim há itens. Fale com todos e, depois de dormir, saia quietinho da casa. Aeris estará esperando no final do corredor que leva à Wall Market

WALL MARKET



Vá para o bordel, fale com o carinha de cabelo branco e pergunte sobre Tifa. Vá para a mansão no fundo da cidade e fale com o porteiro. Entre na butique, fale com a dona e depois com o pai dela, que está no bar. Quando aparecerem as opções, escolha sempre a segunda para ganhar o silk dress. Volte para a butique e tente experimentar o vestido. No ginásio, faça mais exercícios que o boxeador e ganhe a blonde wig. Fale com o vendedor da loja de matérias, passe a noite no hotel e compre o item de 200 gil na máquina. Entregue-o ao vendedor e ganhe a diamond tiara. No restaurante, peça um prato e depois escolha a opção "the food was all right". Na farmácia pegue o digestive e entregue-o para o carinha no banheiro do bar para receber a sexy cologne. Fale com o homem na entrada para a tela que leva ao bordel. Entre no bordel e escolha qualquer quarto vago. Receba o item e vá para a butique, vista tudo e siga para a mansão. Fale com todos até ser chamado por Dom Corneo



Ele escolherá Cloud. Fale com Corneo até Tifa e Aeris aparecerem. Mas cairão todos numa armadilha

ESGOTOS E GARAGEM

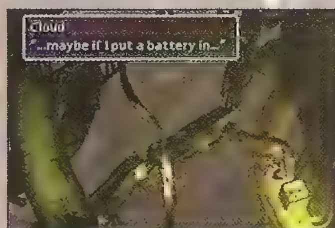
Detone Aps, use ataque de fogo nele. O maremoto tira muita energia, mas afeta Aps também. Saia dos esgotos e irá cair numa garagem de trens. Dentro dos barris há itens também



Na segunda tela, opere os trens e crie passagens



Siga para a torre e enfrente Reno. Ele usa um ataque que aprisiona seu guerreiro dentro de uma pirâmide. Use ataques normais e destrua-o. Depois de tudo ir pelos ares, o grupo estará no parque. Vá para a casa de Aeris, fale com todos e entre na loja de ferro velho em Wall Market para comprar baterias. Saia da loja e vá pela entrada que fica atrás dela



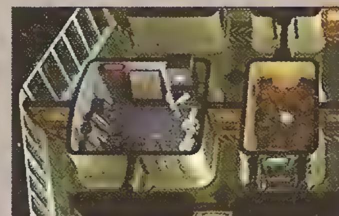
Suba pelos cabos e use a bateria num dispositivo quadrado

SHINRA HEADQUARTERS

Você pode ir pela escada (não tem inimigos; ganha elixir) ou pela porta da frente (uma batalha atrás da outra). De qualquer maneira, vai chegar ao andar 59. Lute com os guardas e receba a keycard 60. No 60º andar, esconda-se atrás dos pilares para não ser encontrado pelos guardas



No andar 61 responda "....." para um certo cara. Siga para o 62º andar. Fale com o prefeito e com o rapaz que está na porta. Volte a conversar com o prefeito e fale a senha. Se acertar de cara, ganha a matéria elemental; na segunda um elixir e na terceira um ether. Há um jeito de saber a senha, mas ela muda sempre. É mais fácil salvar antes e ir na sorte. Mas a keycard 65 você ganha de todo o jeito. Mexa no computer do 63º andar



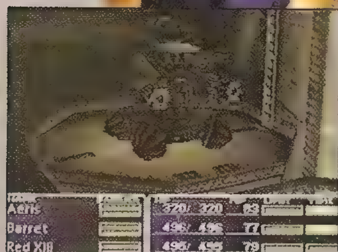
Vá à sala da foto (abra só duas portas para isso), use o duto e vá à próxima sala. Saia, abra uma porta e pegue o outro item. Volte e use o duto para chegar ao computador. Troque os três cupons por itens. Suba um andar. Durma, salve e pegue umas coisas nos armários. Andar 65: abra o baú (só um pode ser aberto). Vá para a sala com o modelo de Midgar. Encaixe a peça e outro baú será destrancado. Faça isso até conseguir a keycard 66. Suba outro andar, siga para o banheiro, suba pelo duto e observe a reunião. Siga o cientista Hojo e ache a cápsula que contém Jenova. Use o elevador perto do save point e vá para o 68º andar Continua

DETONADO P.STATION

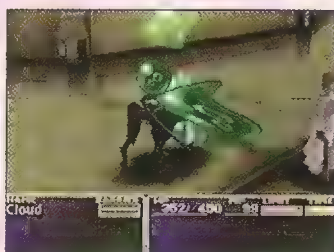




Escolha Tifa para proteger Aeris e lute contra Sample HO512 - ataque com fire ou bolt. Barret pode atacar normalmente. Mesmo que tome um veneno não se preocupe. Fale com o cientista e pegue o keycard 68. Desca até o 66° andar, pegue o elevador e será preso. Fale com todos e, na manhã seguinte, a prisão estará aberta. Verifique o guarda e pegue as chaves. Liberte todos e siga para o 70° andar. Veja o presidente morto e capture Palmer. Vá para onde está o helicóptero e encontre Rufus



Os outros irão para o elevador enfrentar Hundred Gunner e Heli Gunner - só Barret pode atingir com ataques normais. Os outros devem usar magias (bolt principalmente; bio não faz efeito) ou limit breaks.



Cloud deve enfrentar Rufus - use o bio para detonar a pantera. Depois use a sua espada no Rufus. Volte e encontre Tifa. Aeris tentará sair do prédio e a turma de Cloud vai fugir de moto



Na perseguição, detone todos



No fim da linha, enfrente Motor Ball - bolt faz um bom estrago. Alguém deve ter a Restore combinada com a All para recuperar o grupo rapidamente. Saia de Midgar

KALM TOWN ATÉ JUNON

Entre no hotel e Cloud contará sua história



No armário há um item: verifique-o cinco vezes. Vá para o fazenda de chocobos e fale com o primeiro chocobo



Escolha a primeira opção, veja a dança e ganhe a Chocobo & Mog. Fale com Billy e escolha a primeira opção, depois a quarta e primeira novamente. Compre a Chocobo Lure por 2000 gil. Compre algumas "greens" também. Equipe-se com a Chocobo Lure e fique andando pelas pegadas. Uma hora vão aparecer inimigos com chocobo junto. Dê uma green para o chocobo e extermine os outros inimigos (não ataque o chocobo)



Cavalgando no chocobo, atravesse o pântano, evitando a grande cobra. Entre na Mithril Mine. Na saída, você encontrará os Turks



Você pode ir à Condor Fort e conseguir itens. Lutando na floresta você pode achar Yuffie. Depois de derrotá-la escolha as opções: segunda, primeira, segunda, primeira e segunda



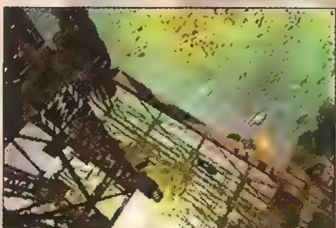
Nas florestas mais próximas à Wutai, Yuffie aparece mais. Vá para Junon, fale com os moradores e siga para a praia



Mate Bottom Swayer - use magias bolt e bio. As bolhas devem ser detonadas com magias. Mantenha alto seu HP



Depois faça uma respiração boca a boca para salvar Priscilla. Vá à casa perto da entrada da vila e durma. Na manhã seguinte vá à casa de Priscilla e receba a matéria Shiva. Siga-a e fale com ela de novo



Escolha a opção do meio, vá para a água e aperte o botão □

para o golfinho levá-lo para a estrutura de aço. Siga até o aeroporto, desça pela plataforma móvel e entre no prédio. Vá para o vestiário, verifique o armário, vista o uniforme e siga para a parada. Lá você deverá entrar no meio da marcha e ficar apertando o botão ○ no ritmo da passada



Com mais de 50% de audiência você ganha 5000 gil. Continue andando até o porto e faça reverência para Rufus. Aperte os botões correspondentes (left é o direcional para esquerda e right é direita). Com 200 pontos você ganha o melhor item. Entre no barco

SHINRA BOAT ATÉ NORTH COREL

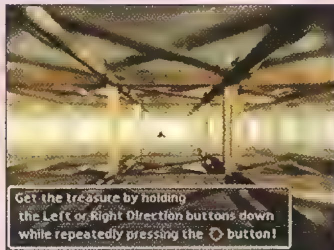
Fale com todos. Volte para dentro e fale com Aeris. No convés, siga para a proa



Fale com Barret até o alarme tocar. Vá para o centro do convés e forme o grupo de ataque. Desça as escadas e vá para a sala de máquinas



Hora de detonar Jenova Birth - não use a bio e mantenha bem o seu HP. Fale com o pessoal. Chegando à Costa del Sol, vá para a praia e fale com Hojo. Durma, volte à praia e fale com o pessoal. Saia da cidade, siga pelas montanhas e entre em Corel Mountains. Há um lugar onde os trilhos caem



Caia junto, coloque para um dos lados e aperte rapidamente o ○ para pegar itens. Há dos dois lados. Vá até a ponte, volte uma tela, siga pelo lado de cima e acione o interruptor para fazer a ponte abaixar e seguir adiante



No local da foto há uma sala secreta. Isso vai terminar em North Corel. Use o teleférico a vá para Gold Saucer



GOLD SAUCER

Pague a entrada (3000 gil) ou compre o cartão (30.000 gil), que permite entrar no parque quando quiser. Primeiro vá para a Speed Square e fale com Dio



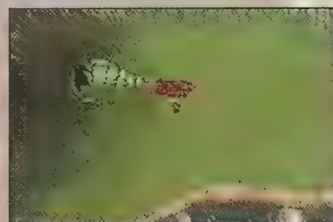
Depois encontre Cait Sith em Wonder Square. Na Battle Square você será jogado para a Corel Prison, no subsolo da Gold Saucer. Encontre Barret, desça uma tela e entre na casa perto do Save Point. Forme o grupo e vá para o norte usando o portão da esquerda. Siga a cerca e entre à direita



Adiante, Barret vai enfrentar Dain - fique recuperando seu HP e mate-o usando um Limit Break. Vá para o trailer e Esuto vai levá-lo para Gold Saucer de elevador. Espere um pouco até Esuto aparecer e participe da corrida de chocobo



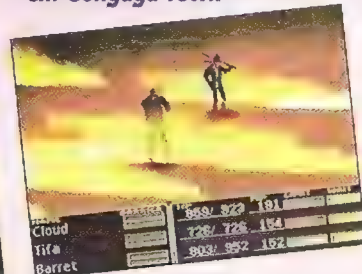
Deixe R1 e R2 sempre pressionados e aparte Select para deixar o controle no modo manual. Saia rasgando com o ○ até a barra quase acabar. Perto do fim, queime a barra até o final. Chegando em primeiro lugar você estará livre. Opcional: em posse do buggy, vá para Costa del Sol, pegue o barco e vá para uma caverna, à nordeste de Junon. Lá, fale com o homem sonolento



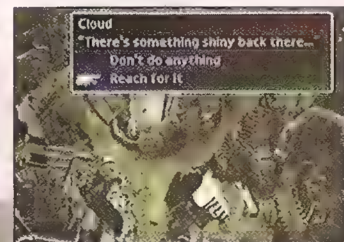
Caso o seu número de batalhas seja superior a 100 e os dois últimos algarismos iguais e ímpares (111, 133, 155, 177, etc.), você ganhará a mithril

GONGAGA TOWN E COSMO CANYON

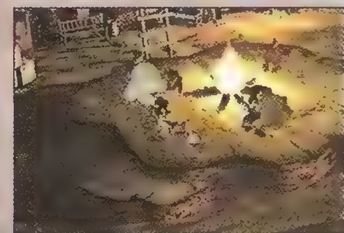
O buggy atravessa as partes rasas dos rios. Os Turks estarão em Gongaga Town



Enfrente Reno e Rude - detone rápido com o summon. Se conseguir derrotá-los ao mesmo tempo vai ganhar dois itens



Siga para o reator destruído, Scarlet e Tseng vão aparecer. Verifique o reator e pegue a Titan. Vá à vila e fale com todos. Siga para o cânion e entre na cidade de Cosmo Canyon. Red XIII fala com o guarda e vai embora. Fale com ele e use a opção de baixo. Vá para o observatório, converse com Bugen Hagen, encontre um de seus amigos e forme um grupo. Volte para Bugen Hagen e ele mostrará o planetário

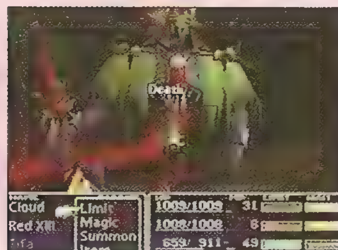


Vá para a fogueira e fale com todos até Bugen Hagen aparecer. Ele vai abrir a porta, selada, na loja de armas. Desça a caverna e na tela seguinte há entradas com interruptores: uma abre a passagem e as outras são os inimigos. Só tome cuidado com uma poça escorregadia que o faz chocar contra uns espinhos. Seu HP será reduzido para 1

Continua

DETONADO P.STATION





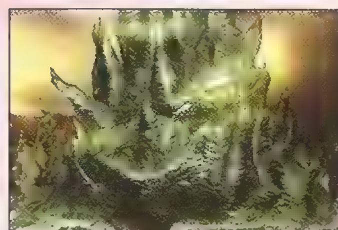
Derrote Gi Natataku - use uma Phoenix Down e fim

NIBLEHEIM AREA

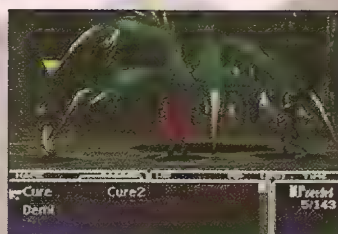
Fale com todos os carinhas de manto preto. Siga para a mansão. A senha do cofre é 36, 10, 59 e 97. Pressione ○ para cada número



Massacre Lost Number - deixe o grupo recuado. Use golpes normais em sua primeira forma. Na segunda, ataque com magias (menos demi). Seu ataque é poderosíssimo. Siga à biblioteca e fale com Sephiroth. Pegue a gold key e a Cosmo Memory, o limit break nível 4 de Red XIII. Volte e abra a porta onde está o caixão de Vincent. Fale com ele duas vezes e saia. Ele vai aparecer e entrará no seu grupo. Saia da mansão e deixe a vila pelos fundos



Na montanha, na primeira tela, há dois itens em caminhos alternativos

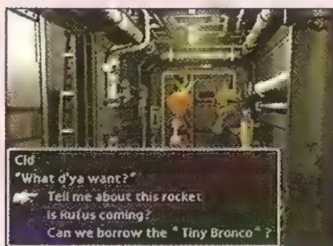


No final, há uma batalha contra Materia Keeper - não use fire. O Chocobo/Mog pode paralisar o chefe

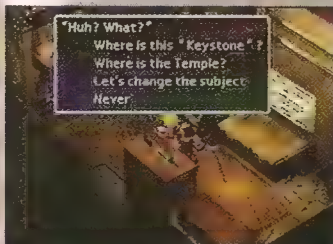
ROCKET TOWN



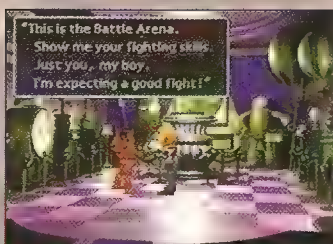
Falando com o velhinho da foto três vezes você ganha a Yoshiyuki. Vá à casa de Cid, olhe para Tiny Bronco e fale com Shera



Cid está no foguete. Acesse todas as opções e volte para a casa dele. Fale com todos e Cid e Shera vão contar uma história. Quando Rufus e Palmer aparecerem vá ao Tiny Bronco e lute contra Palmer - sem muitas dificuldades. O Tiny Bronco pode atravessar rios e as partes rasas do mar



Vá à casa à nordeste de Gongaga e pergunte pela Keystone. Depois dê a Mithril e pegue a Great Gospel, o limit 4 de Aeris. Vá para Gold Saucer e entre na Battle Square



Fale com Dio no showroom e entre na batalha. Se vencer as oito batalhas ganhará itens. De todo o jeito ele vai dar a você a Keystone. O teleférico estará quebrado e o grupo ficará num hotel. Durante a noite, Cloud vai sair com Tifa ou Aeris (não se espante se Barret convidá-lo!). Na volta, os dois flagram Cait Sith em posse da Keystone



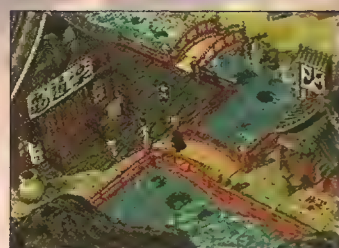
Persiga Cait Sith até ele entregar a Keystone para Tseng. O gatinho se revela um espião, mas obriga Cloud a deixá-lo no grupo, ameaçando que está em poder de Marlene, filha adotiva de Barret. Saia de Gold Saucer

WUTAI

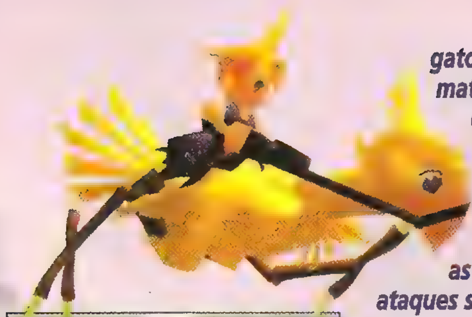
Essa parte é opcional. Em Bone Village há armaduras muito boas (a Rune Armlet, 4 lugares para matéria com o dobro de ganho de AP)

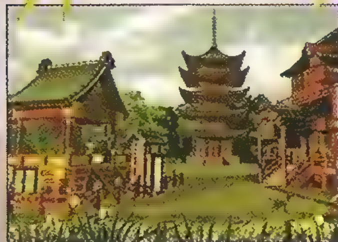


Depois de ter Yuffie em seu grupo, vá à região de Wutai. Uns guardas vão encará-lo e Yuffie vai sumir, assim como suas matérias. Vá pra Wutai. Na loja de itens pegue a matéria MP Absorb, que será lavada pela pilantrinha. Vá para a casa perto da entrada da vila e olhe nos biombos



Verifique o vaso perto do bar e capture Yuffie. Na casa dela, aperte o interruptor e seus amigos ficarão presos numa gaiola. Acione o interruptor de novo e liberte-os

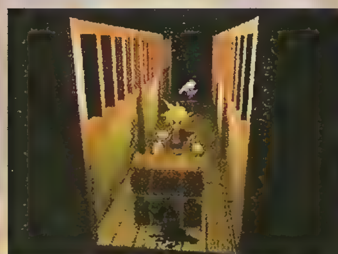




Perto do tempo, verifique o sino e uma passagem se abrirá. Atravesse a porta e Corneo raptará a pequena ninja. Lá fora, você agirá em conjunto com a Turks. Leve as melhores personagens e coloque as armas mais fortes, pois você não tem matérias



Siga para as estátuas de Da Chao e vença Raps - use os limit breaks e recupere o HP com itens. Yuffie devolverá as matérias



Vá à casa de Yuffie (aquela cheia de gatos) e pegue mais matérias. No templo há cinco chefes que devem ser derrotados por Yuffie. O mais difícil é Lord Godo - tenha itens para curar as anomalias. Seus ataques são bem fortes, portanto o HP deve estar no máximo. Receba a All Creation (limit 4 de Yuffie)

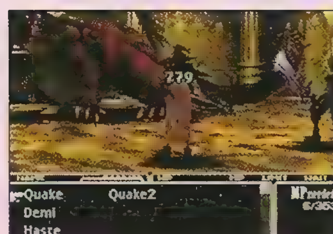


TEMPLE OF ANCIENTS ATÉ ANCIENT CITY

Fica numa ilha ao sul de Junon. Siga o bichinho estranho e fale com ele. Saia da sala, suba a escada, desça pelos cipós e vá pelo corredor (não desça as escadas). No final, entre na porta que o levará a um corredor com umas pedras rolando. Cuidado para as pedras não o esmagarem. Vá até o final. Aeris sente uma grande força e todos ficam em torno da fonte. Mais adiante, você estará num local parecido com um relógio. Use △ e escolha a opção azul duas vezes para fazer o relógio andar um espaço. Deixe o ponteiro dos segundos pegá-lo e vá para uma sala com um item e dois inimigos. Faça todo o percurso novamente até o relógio. Entre em IV, V, VII, VIII e, por fim, no VI



Você deve capturar o bichinho. Entre no buraco como mostra a foto



Abra o portão e enfrente Red Dragon. Não use ataque baseado no fogo. Sem muitas dificuldades. Volte tudo até o relógio e siga para o XII, o único caminho possível



Hora de detonar Demon's Gate - deixe todos recuados. Sua resistência é alta, portanto espere pelos limit breaks e acabe com a parada. O local vai desfazer-se e Cloud entregará a matéria negra para Sephiroth. Cloud tenta matar Aeris, mas os outros fazem-no dormir. Ele acorda em Gongaga. Pegue o Tiny Bronco e vá para Bone Village, no continente norte



Peça para escavar a Luna Harp que está enterrada no local da foto. Atravesse a floresta



Na segunda tela há uma Kjata flutuando. Vá para Ancient City, pegue o caminho da direita e durma na casinha mais ao fundo. Nas casas há itens e matérias bem escondidos. Acorde no meio da noite, volte e pegue o caminho do meio. Use a passagem onde havia um aquário e vá aonde está Aeris. Verifique o cristal até Sephiroth aparecer e assassinar Aeris



Acabe com a raça de Jenova Life - ataque com golpes baseados em earth ou ataques normais. Mas, depois de tomar um ataque mágico, Jenova vai usar um reflect nela mesma. Então pare de usar magias (só Titan não pode ser refletido)

SEGUNDO CD

SEGUINDO PARA ICICLE LODGE

Saia pelos fundos da Ancient City. Suba pela concha, supere o penhasco usando as frestas e saia da caverna. Andando pelo campo de neve, você chega em Icicle Lodge



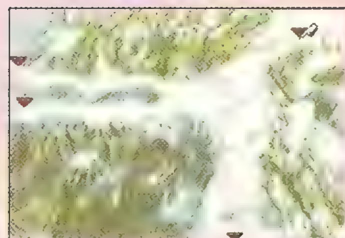
Na casa do escalador pegue o mapa na parede. Na casa do dr. Gust há vídeos interessantes. Fale com o cara no fundo da vila e Elena vai aparecer. Ela vai dar uma porrada em Cloud (pode ser desviada). Vá para casa do garotinho e pegue o snow board



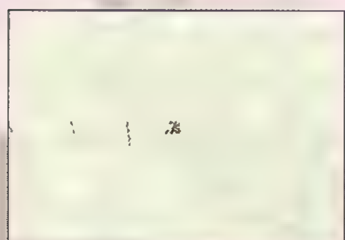
Vá pelo fundo e entre na fase do snow board. Na base da montanha há um mapa muito complicado

Continua

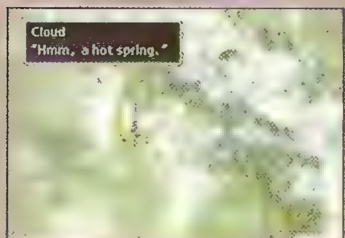




Os itens mais complicados são o Added Cut, que está no meio do caminho, depois da saída da foto. Tem um safety bit indo pelo lago congelado. Se passar muito tempo na fase, você cairá e aparecerá num chalé perto de Gaea Crater

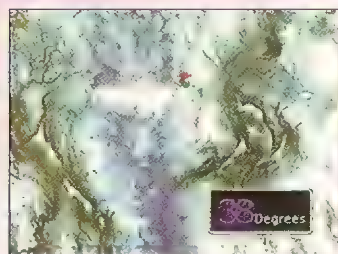


Na parte da tempestade de neve, vá colocando os pinos para não se perder. No meio da fase há uma caverna com uma matéria all



Ao norte da caverna está o chalé, à oeste e ao sul você vai dar nas geleiras e à leste há a caverna de snow. Use equipamentos e matérias para assimilar o ice e não terá dificuldades. Não se esqueça de roubar a circlet. Mas ela só luta com você se tocar na fonte de água quente

GAEA CRATER



Antes de subir, fique apertando o □ para aumentar sua temperatura em 38°. Se ficar abaixo de 26°, irá desmaiar. Dentro da caverna siga até o ponto onde há uma esfera de gelo. Empurre-a e quebrará os espinhos. Mais adiante, chegará um ponto em que você deverá derrubar umas estalactites. Elas farão um caminho na fase de baixo. Derrote Twin Head, use ice no pescoço da esquerda. No outro, mande fire e não se esqueça de roubar o item. Depois de descer a cratera, no save point, faça um grupo sem Cid para pegar a Kaiser Knuckle mais adiante. Em três pontos há uma barreira de vento. Atravesse-os quando der uma brecha



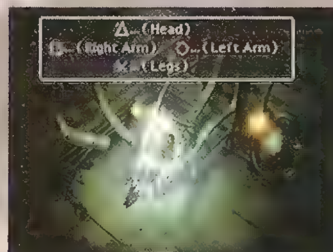
Lute contra Jenova Death - use ataques normais e limit breaks. Se quiser, use magias. Mas há contra-ataques. Cloud receberá a matéria negra. Fale com todos e entregue a matéria para quem quiser ficar com ela. Fale com Tifa e começará uma sequência de eventos

JUNON

Tifa e Barret acordam em Junon. Fale com Barret e os dois serão levados à execução. Depois de Weapon aparecer, Scarlet será neutralizada por Cait Sith. Lute com os guardas e tente abrir a porta onde está Tifa. Fale com Cait Sith, use o corredor da direita e saia



Fale com Yuffie, siga para o aeroporto e roube a Highwind



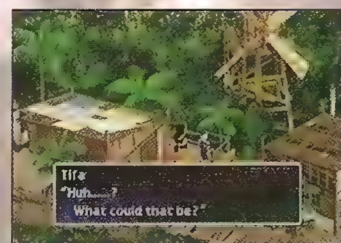
Em controle de Tifa, faça a seguinte sequência para se liberar: X, X, △, X + △, △ + ○ e ○. Verifique a parte lateral da cadeira e pare o gás. Tente abrir a porta. Weapon vai abrir uma passagem e vá a ponta do canhão Sister Ray. Troque tapas com Scarlet e entre na Highwind. Dentro da nave, fale com Cid, Red XIII e Cid de novo. Depois, converse com o piloto e vá para a sala de operações. Fale com o rapaz da sala e monte um grupo. Em Rocket Town e Cosmo Canyon há itens para pegar

MIDEAL

Fica numa ilha ao sul de Condor Fort. Certifique-se que você tem o mimett green (vende na fazenda de chocobos). Entre numa loja e fale com o chocobo branco



Escolha a penúltima opção e ganhe uma matéria. Verifique a porta nos fundos da loja de itens



Vá ao local da foto e pegue a chave. Use-a na porta, escolha a opção de cima e, quando o dono perguntar uma coisa, escolha a segunda opção. Ganhe a cursed ring. Chegando ao centro da vila, há pessoas falando de um sujeito. Vá para o posto de saúde e fale com todos

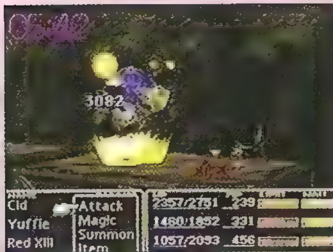


Tifa vai ficar com Cloud. De volta a Highwind, sua missão é pegar as huge materias. Em Mideal, na casa ao lado do posto médico há um item

PEGANDO AS HUGE MATÉRIAS

Siga para North Corel e entre no reator Mako. Há uma luta antes, mas não há problemas. No trem,

pressione ↑ e △ rápida e alternadamente para alcançar o outro trem. Há uma série de 5 batalhas



Roube o item de Eagle Gun, que não suporta o bolt



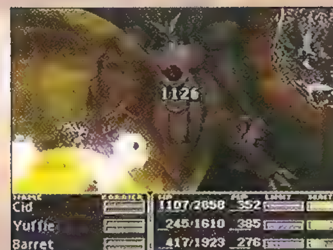
Na hora de parar o trem aperte ↑ + △ e ↓ + X. Se tudo der certo, vai recebar a huge materia e a ultima. Um dos moradores tem a catastrophy, o limit 4 de Barret



Em Condor Fort, basta entrar na batalha de simulação e deixar o inimigo chegar à cabana. Ganhe a huge materia e a Phoenix

MIDEAL

Fale com o pessoal do posto médico



Espante Ultima Weapon. Use os summon e vença fácil. Mas antes roube a cursed ring



No mundo psicológico de Cloud fale com todos e unifique a consciência de Cloud. Cloud e Tifa voltarão para o grupo. Agora tem muitas coisas extras a serem feitas

EXTRA - CHAVE DE MIDGAR

Vá para Midgar e fale com o cara perto da porta. Vá para Bone Village e peça para escavar uma treasure

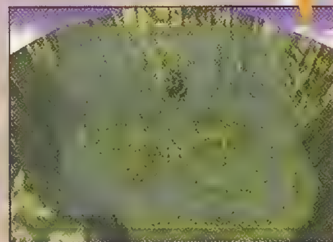


Pegue a Midgar key. Entre em Midgar e vá à Wall Market. Na loja com uma arma no teto há a melhor arma de Tifa (verifique a máquina). Na loja onde comprou a bateria, você pode comprar um item que permite roubar melhor. Custa 129 mil gils

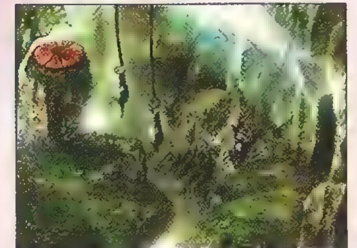
EXTRA - CHOCOBO DOURADO



Equipe-se com a Chocobo Lure e capture 4 chocobos (só aqueles que aparecem com monstros parecidos com tatus) nas pegadas à oeste de Mideal. Na região ao sul de Bone Village aparece um monstro parecido com um dinossauro. Roube a Carob Nut e mande demi para matá-lo rápido. Consiga três Carob Nut. Na parte leste do mapa há umas ilhas chamadas Goblins Island. Vá para dentro da floresta e roube um Zeio Nut dos goblins. Alugue todos os seis estábulos da fazenda de chocobos. Salve o jogo. Mova os chocobos para o estábulo, certificando-se que são dois machos e duas fêmeas. Caso contrário, resete e repita até conseguir. Cruze os chocobos e use a Carob Nut. O objetivo é conseguir um chocobo azul ou verde. Agora cruze o outro casal com a Carob Nut. O chocobo desejado é um de cor e sexo opostos (um verde macho, se a outra for uma azul fêmea). Alimente-os com 20 a 30 sylkis green (vende na casinha perto de Icicle Lodge) e vença a corrida de chocobos, em Gold Saucer, até chegar ao rank S. Cruze-os e faça o chocobo preto. Agora vá para as pegadas perto de Icicle Lodge e capture o chocobo que aparece só com monstros parecidos com coelhos. Mova-o para o estábulo (deve ser de sexo oposto ao chocobo preto). Alimente-os e vença na corrida até chegar ao rank S. Cruze-os (escolha nesta ordem: chocobo preto e chocobo amerelo), use a Zeio Nut e terá o chocobo dourado que atravessa até o mar

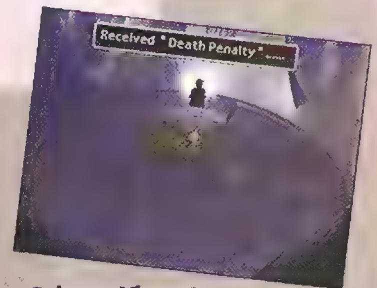


Com ele você pode ir a uma caverna na região de Wutai, a uma caverna à nordeste de Mideal, a outra caverna ao norte de Corel e a uma ilha no canto superior esquerdo, que não aparece no mapa- e pegar a matéria Knights of the Round. Ele mata qualquer inimigo com uma única ação



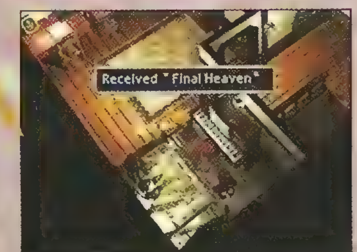
Também pode ir para a floresta ao sul de Cosmo Canyon

EXTRA - EQUIPAMENTO DE VINCENT



Coloque Vincent no seu grupo e vá para a cachoeira ao sul de Corel usando o chocobo dourado (pode ser o preto ou o verde, assim como um submarino, a ser explicado posteriormente). Fale com Lucrecia, saia, lute um pouco e volte para receber a melhor arma e o limit 4 de Vincent

EXTRA - LIMIT 4 DE TIFA



Vá para Nibleheim com Tifa. Entre na casa e toque o piano: X, □, △, L1 + △, L1 + □, X, □, △, L1 + X, ○, X, □, X e Start. Ganhe a Final Heaven

Continua

DETONADO P.STATION

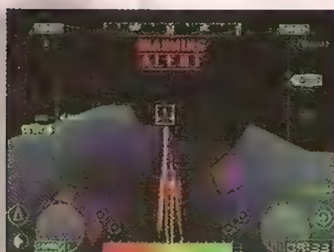


JUNON

Vá para o corredor que separa as duas partes de Junon



Só há um caminho até o mestre, o Carry Armor - use os summon para atacar todas as partes. Seu ponto fraco é o bolt. Antes de entrar no submarino, pegue os itens



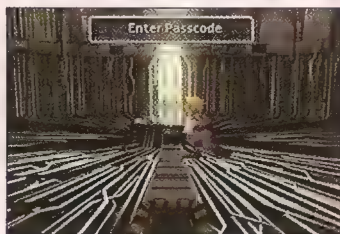
Na batalha de submarinos, derrube o inimigo vermelho. Vá para o aeroporto e veja a huge materia ser levada



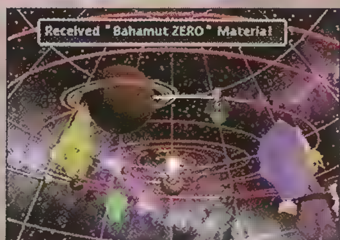
ROCKET TOWN



Vá ao foguete e enfrente a tropa de Rude. Roube o item e ataque com seu melhor golpe, o ideal é a Knights of the Round



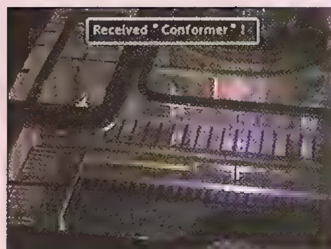
No compartimento onde está a huge materia use a senha ○, □, X e X. Vá para a cápsula de sobrevivência e fuja



Em Cosmo Canyon, você consegue a Bahamut Zero se estiver de posse da Bahamut e da Neo Bahamut ao verificar a huge materia. Cada uma das huge materias dá uma master materia, isso caso você tenha todas as materias do jogo e pelo menos uma de cada tipo no nível master

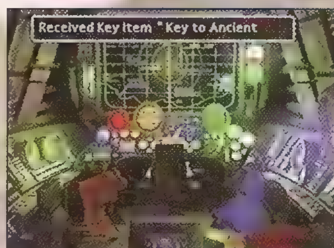
NO FUNDO DO MAR

Vá para o submarino vermelho e pegue a huge materia



Há um outro avião derrubado que esconde muitos itens (Conformer - melhor arma de Yuffie, Highwind - limit 4 de Cid e a Double Cut). Você enfrenta Reno e Rudy. Roube os itens e mande summon



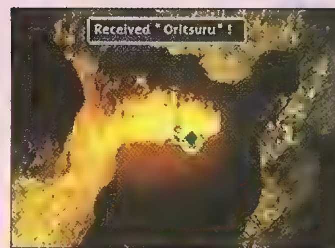


No fundo do mar há também a key of ancients e a Emerald Weapon

EXTRA



Falando com o velhinho da Rocket Town três vezes você ganha a melhor arma de Cid (tenha ele no seu grupo)



Nas estátuas Da Chao, há uma caverna com fogo. Você pode pegar dois itens fazendo as chamas recuarem. Nas batalhas de Battle Square, em Gold Saucer, há o limit 4 de Cloud (Omni Slash)

ANCIENT CITY



Encontre Bugen Hagen e entregue a key of ancients



Depois da sequência de eventos vá para a região Midgar e derrote Weapon. Roube seu item e mande seu melhor ataque. Pegue o Highwind e entre em Midgar



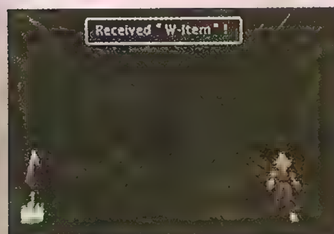
O Ultima Weapon está num lago. Derrote-o para ganhar a melhor arma de Cloud

CITY NUMBER EIGHT

Depois de cair de pára-quedas em Midgar, siga para o subterrâneo. Pegue todos os itens antes de a ponte cair e siga para o túnel



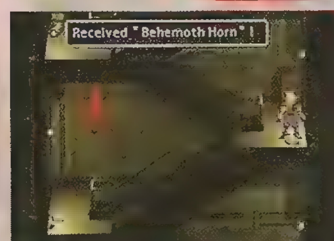
Vá para o fundo e enfrente, pela última vez, os Turks. Pra variar, roube os itens e extermine-os com summon ou ultima



Seguindo para baixo você consegue itens: power source, guard source, mind source, magic source e uma matéria W Item. Volte ao local da luta contra os Turks.



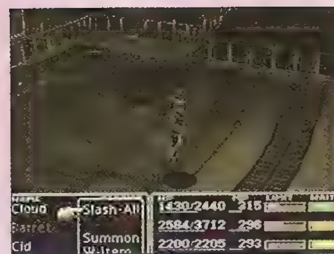
Na primeira bifurcação vá para a direita e na segunda, à esquerda. Você está no QG da Shinra. Há itens no 2º, 63º e no 64º andares



No andar 59, descendo pelas escadas, tem mais um item. Volte para o túnel, vá para o sul e pegue a outra bifurcação



Saindo do túnel, você vai enfrentar Proud Clod - resolve com uma Knights of the Round ou várias summon. Coloque Barret no grupo para poder pegar o Missing Score



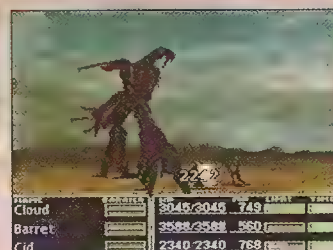
Derrote Hojo. Primeiro estágio: concentre seu ataque em Hojo. Segundo estágio: descarregue os summon. Terceiro estágio: coloque resist ou equipe-se com a ribbon para o combo não causar muita anomalia. Siga para a North Cave

EXTRA - ARMA DE RED XIII

Coloque Red XIII no grupo, vá para Cosmo Canyon e fale com Bugen Hagen



Receba a Limited Moon



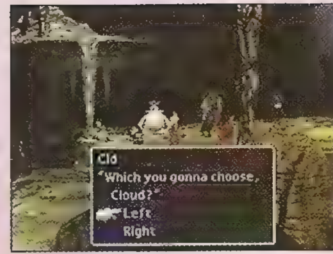
No deserto, perto da Gold Saucer, está o Ruby Weapon

TERCEIRO CD

NORTH CAVE



O labirinto é comprido, mas o caminho é fácil



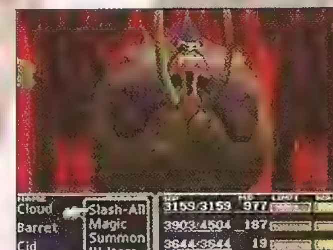
Nas bifurcações, siga pela esquerda e depois para baixo



Na parte final, onde todos se reúnem, use o save cristal para criar um save point. Volte e explore toda a caverna. Há matérias em locais bem difíceis



Pegue a Mega All durante o salto. Agora, você vai enfrentar o três últimos chefes do jogo



A primeira da fila é Jenova Synthesis. Solte uma Knights of the Round e acabe com a festa



Depois é a vez de Reverse Sephiroth. Outra Knights of the Round para detonar

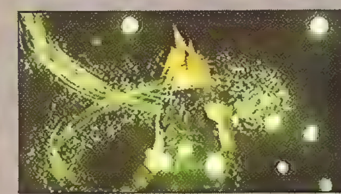




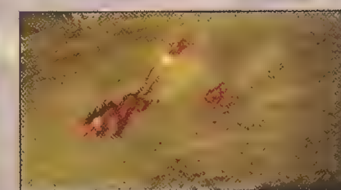
Por fim, acabe com Seraph Sephiroth: use o destruct para neutralizar o wall e duas Knights of the Round para dar fim em Sephiroth











No final rola o confronto da magia negra Meteo, de Sephiroth, com a branca Holy de Aeris. Mas o planeta dá uma força com a Lifestorm e energia vital. Aí é o fim da história

fim

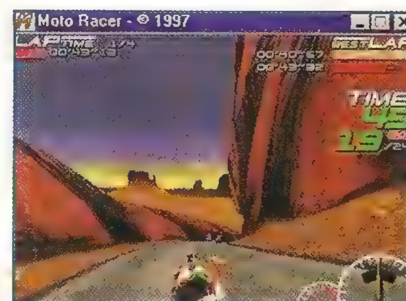
COMPUTER ZONE

UM SIMULADOR DE MOTO QUASE REAL

As turmas de motoqueiros, que vivem se reunindo por aí para cair na estrada e relembrar os tempos áureos, tem mais um bom motivo para se divertir. E nem vai ser preciso gastar combustível. **Moto Racer**, game produzido pela Delphin Software, mesma empresa responsável por **Flashback** e **Fade To Black**, já está deixando gente horas na fila à espera de uma chance de jogar via Internet. São duas modalidades de corrida: velocidade e cross. Nas duas, você pode acionar o Nitro, que faz sua moto empinar e aumenta pra valer a velocidade. Se você ficar de pé no modo cross, pode pedir emprestado a Harley Davidson do seu pai. Você não vai fazer feio.

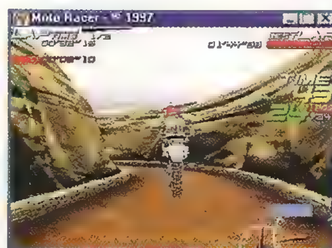
fim



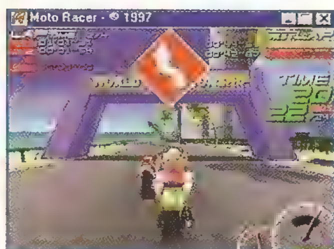


DICA: não empine a toda hora, há locais em que seus rivais partem pra cima na porrada!!

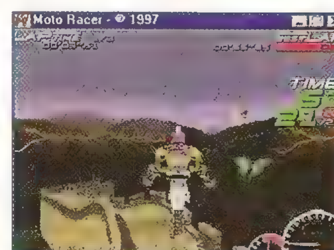
ENDEREÇO:
www.motracer.com



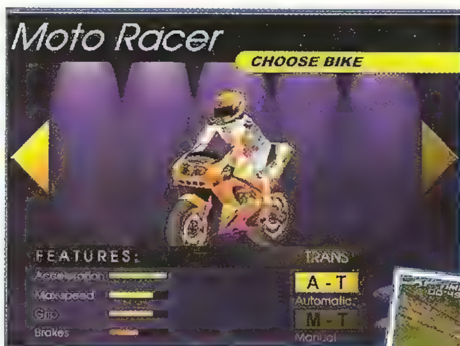
DICA: use e abuse dos saltos, é uma boa maneira de ultrapassar também



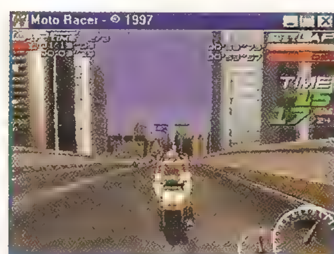
DICA: dá para fazer curvas ao empinar, mas o movimento é bem limitado



DICA: a muralha da China é a pista mais rápida de cross. Não tem tantas curvas e não é de terra



DICA: esta é uma das motos de maior dirigibilidade



DICA: a Red City é uma das pistas mais largas. É um ótimo local para aprender a fazer curvas empinando

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 100 MHZ, 16 MB Ram, CD-Rom 4x, Placa de som, mouse e Win95



DICA: aprenda a tangenciar bem as curvas, senão você vai visitar sempre o muro



DICA: aproveite as retas e os inícios de curvas para ultrapassar, force ao máximo

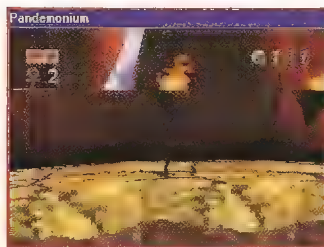


DICA: na largada, saia sempre empinando e ultrapasse todo mundo

EM BUSCA DE SONHOS NUM PANDEMÔNIO

Mais um jogo que, depois de fazer sucesso no videogame, ganha as telas dos computadores. **Pandemonium**, lançado no início deste ano para P.Station, segue os passos de **Bomberman**, outro game que acaba de chegar ao PC. A principal virtude dessa aventura tipo side-scrolling são os gráficos, ricos e com movimentação bem detalhada em 3D. Sua missão é resgatar os sonhos de um garotinho chamado Michael. Para isso, você pode escolher entre dois de seus brinquedos, um palhaço e uma boneca de pano, ambos com características próprias. Para alcançar seu objetivo você tem de passar por várias fases, cheias de passagens secretas e ângulos de visão diferentes.

Uma boa dica é procurar por bolinhas coloridas durante o jogo, cada uma tem uma característica. A vermelha dá tiros, a amarela tiros explosivos, a azul é congelante e assim por diante. Mesmo sendo um game fácil, **Pandemonium** é bastante divertido e agradável. *fim*

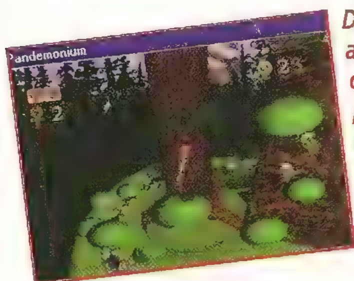


DICA: cuidado com os dentes da caveira, eles se misturam com o cenário



DICA: a subida em espiral da segunda fase faz com que os inimigos apareçam quando você menos espera





DICA: mudar a rota original pode levá-lo a uma passagem secreta



DICA: na beirada do castelo, cuidado com o chão, ele pode desabar a qualquer hora



Cuidado com as constantes mudanças de visão, elas podem atrapalhá-lo



DICA: vá procurando caminhos alternativos para achar mais itens

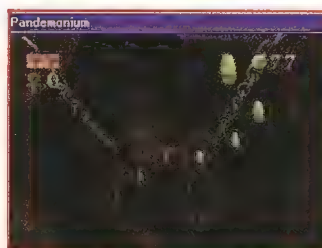


DICA: o fogo às vezes muda sua rotina de tempo, cuidado com ele

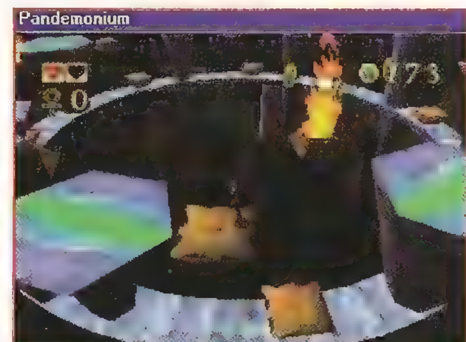
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 75 MHZ, 8MB Ram, CD-Rom 2X, placa de som, mouse e Win95



A entrada da caveira de pedra passa de cenário de fundo ao primeiro plano quando você consegue mudar de fase

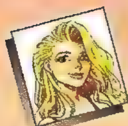


DICA: a visão de cima no elevador confunde um pouco. Mas bons itens podem ser coletados na subida.



DICA: aqui, descendo você encontra alguns itens valiosos que estão escondidos

FLASHBACK



MEGA

Por Marjorie Bros

Sega Top Five reúne cinco sucessos do Mega. O primeiro a ser lançado foi Thunder Blade, de tiro, em 88. O último foi Flick, game de estratégia que saiu em 91

Sega Top Five traz cinco jogos clássicos para Mega. Tem pra todos os gostos. O primeiro game é *Flick*: uma gracinha. Nele, você é um passarinho azul que deve reunir os filhotinhos e levá-los até a saída. O segundo é *Super Monaco GP*, jogo de corrida. Nem preciso explicar, né? É só pisar fundo.

Próximo jogo: *Super Futebol*. São 24 seleções em jogos pra lá de disputados. Depois de tanto esporte, um pouco de tiro com *Super Thunder Blade* e aventura em *Shadow Dancer*. Ufa! É ou não é um show esse bando de clássicos tirados do baú pela Marjorizinha.

fim

SEGA SOCCER

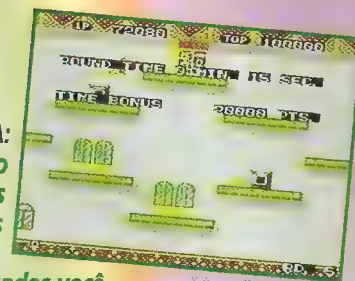


DICA: abuse dos carrinhos para tirar a bola do adversário, pois parece que não tem juiz nesse jogo



DICA: o jeito mais fácil de marcar gol é com jogadas de fundo. Use o botão B para levantar a bola na área e A para meter de cabeça

FLICK

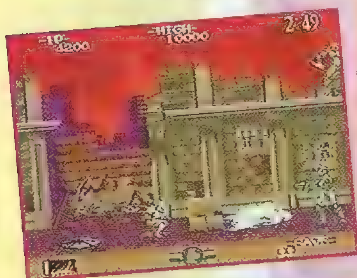


DICA: pegando todos os pintinhos antes de 30 segundos você pode ganhar 10 ou 20 mil pontos de bônus

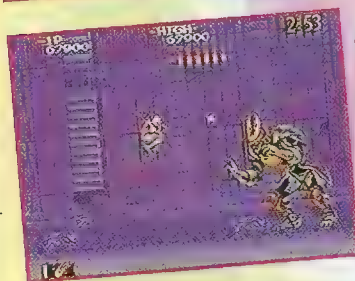


DICA: no bônus game você tem de pegar os pintinhos que são lançados pelos gatos. Pegando todos seu score vai ficar mais gordo

SHADOW DANCER

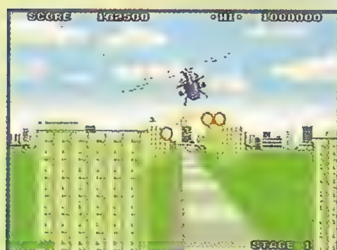


DICA: use o cachorro para acertar os inimigos que ficam atrás de muretas



DICA: acerte a cabeça desse chefe com os shurikens. Cuidado com as pedras

THUNDER BLADE

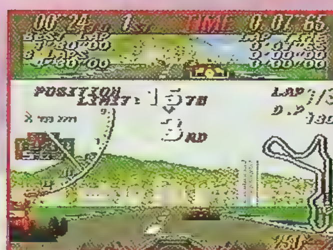


DICA: o melhor esquema para fugir dos tiros é subir e descer sem parar

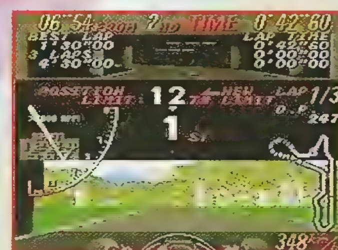


DICA: destrua primeiro os helicópteros e depois os canhões que estão em terra

MONACO GP



DICA: após a largada, siga pelo meio dos carros. Assim você ganha mais rápido as posições



DICA: antes de sair do túnel, reduza a marcha para encarar a próxima curva numa boa

◊ Play - Games ◊

Tudo para sua locadora com preços imbativeis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

BABY - GAMES

VÍDEO-GAMES, FITAS E ACESSÓRIOS EM GERAL
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS
CONSULTE-NOS
(011) 290 0991 681 8119



MOOCA

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - 3 DO
SATURN - SEGA CD - NEO GEO CD
SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY
Cards e CD-ROM para PC
Rua Juventus, 831 - Tel: (011) 591-0039



NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD
3 DO - SUPER NES - MEGA DRIVE - PC CD Rom - Master
Vendas, locações, Assis. Técnica, Acessórios e Card's Magic
Loja 1: R. DR. DJALMA PINHEIRO FRANCO, 110 5562-5644
Loja 2: AV. MIGUEL ESTEFANO, 240 578-6353

Authentic Imports

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS
ENTREGA VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL
PAGAMENTOS PARCELADOS
PROMOÇÕES MENSAIS

Vendemos Somente Pelo
Telefone: (011) 756-0171
Telefax: (011) 756-0336

Ligue e Confira Nossos Preços
Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro
S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

O MUNDO DOS GAMES — GAME OVER

NINTENDO 64 · PlayStation · Nintendo · SEGA SATURN
FINANCIA · VENDA · TROCA · LOCAÇÃO
"Games, Cds e Cartuchos"
"Assistência Técnica"
"Despachamos Via Sedex"
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224



Venda, Locação e Assistência Técnica para todo Brasil
Av. Nossa Senhora do Sabará, 508 - Sala 6
CEP - 04686-000 - Tel/fax: (011) 523-3456

HIPER GAMES

Nintendo 64 · Saturn · Playstation
Super NES · Mega Drive · Game Gear
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
Rua 12 de Outubro, 58 - loja 15 - Tel: 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020



NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA · ALUGA • COMPRA
NOVOS E SEMI-NOVOS · LINHA COMPLETA
FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539

LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSORIOS
(ATACADO E VAREJO)
ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!
CADASTRE-SE E RECEBA MENSALMENTE NOSSA TABELA
TEL/FAX (079) 211-4449 • 211-2390 • 982-8336

Intergame® ENTERTAINMENT

Lançamentos Simultâneos E.U.A.
Importação Direta
Atacado e Varejo todo Brasil
Aceitamos todos Cartões de Crédito
(011) 5666-0803
828-9099

TILT'S

GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8
Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES · SALÃO DE JOGOS
32 X • Saturn • 3DO • Master System • P.Station • Neo Geo CD • Nintendo 64 • Mega Drive • Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

Para anunciar na SUPER GAMEPOWER

ligue 816-5667, Ramal 420

Aí é só DETONAR!!



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 44 - NOVEMBRO DE 1997

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre Taz (**jogos**),

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 208/210/220/420 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional, consulte nossa central de atendimento (de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e www.dinap.com.br
O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2º a 6º feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 0800-55-4441.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC

PLUGGED





SC-AK50

Mini System AK50 Panasonic: • **2.000 Watts de potência** (PMPO) • **Circuito Bi-Amp** - 2 amplificadores independentes • **Super Woofer** - excelente resposta de graves • **3D Space Sound** - difusor de agudos tridimensional • **5 CDs Changer**.

Panasonic

MARCA MUNDIAL DE CONFIANÇA.